

104
ANIME Land
ANIME Land
Le premier magazine de l'Animation et du Manga
JAPAN EXPO
Bilan, invités, cosplay
LA RENTRÉE
Les nouveautés télé,
Les sorties DVD et manga
Chrno Crusade
Bonnes sœurs et démons
Dossier Ôtomo
STEAMBOY
Memories, Akira, Spriggan...
CADEAU
GRAND PRIX FESTIVAL D'ANNECY 2004
GRAND PRIX ECRANS JUNIORS CANNES 2004
OSEAM
UN FILM COREEN DE SUNG BAEK-YEOP
2 affiches de films
OSEAM et
STEAM BOY
M 03002 - 104 - F: 5,40 €
ISSN : 1148-0807 • SEPTEMBRE 2004
DOM 5,95 € • TOM 780 XPF • BEL 6,94 € • CH 10,50 FS • A 7,99 € • LUX 6,52 €
CAN 9 SCAN • MAY 6,71 € • PORT. CONT. 6,94 € • ZONE CFA 3.900 FCFA


KONCI
WWW.KONCI.COM
CD Audios Animés Jeux Video 10€ Pièce, 5CDs achetés à 12€ le 6ème CD à 10€ Offert
Cobra Complete Edition
Shingetsutan Tsukihime O.S.T 1
Shingetsutan Tsukihime O.S.T 2
Tenshi Na Konamaiki Theme Song
Ghost In The Shell Tribute Ver 2.0.0
Monster O.S.T
Pretty Guardian Sailormoon
Daphne In Brillant Bleu O.S.T
Hikaru No Go Character Collec. 2
This In The Shell Stand Alone O.S.T 2
Kenran Butou O.S.T 1
Mezzo O.S.T
R.O.D TV O.S.T 1
R.O.D O.A.V O.S.T
Wolf's Rain O.S.T 1
Wolf's Rain O.S.T 2
Gungrave TV O.S.T 1
Gungrave TV O.S.T 2
Saint Seiya Tenkai Film O.S.T
Ikkitousen O.S.T
Naruto O.S.T 1
Naruto O.S.T 2
Chrno Crusade O.S.T 1
Full Metal Alchemist TV O.S.T
Najica O.S.T 1
Najica O.S.T 2
Captain Tsubasa 2002 O.S.T 1
Captain Tsubasa 2002 O.S.T 2
Captain Tsubasa 2002 O.S.T 3
Captain Tsubasa 2002 Vocal
Hack//Sign O.S.T 1
Hack//Sign O.S.T 2
Hack//Sign Extra Soundtrack
Hack//Sign Illumanity O.S.T
Hack// Caractère Vocal
D.N.Angel O.S.T 1
D.N.Angel O.S.T 2
D.N.Angel Vocal Collection
Ninja Scroll TV O.S.T
Haibane Renmei O.S.T
Escaflowne Film
Escaflowne Lovers Only
Escaflowne O.S.T 1
Love Hina Song Collection
Noir O.S.T 1
Noir O.S.T 2
Noir O.S.T Plus
Angel Sanctuary O.A.V O.S.T
Angel Sanctuary O.S.T
Hellsing O.S.T 1
Hellsing O.S.T 2
One Piece Single Collection
One Piece Best Album
One Piece Norowareta Seiken O.S.T
X TV O.S.T 1
X TV O.S.T 2
X O.A.V Vocal
X Film O.S.T
Full Metal Panic O.S.T 1
Full Metal Panic O.S.T 2
Full Metal Panic Fumoffu O.A.V
Prince Of Tennis O.S.T 1
Prince Of Tennis O.S.T 2
Prince Of Tennis Op Request Vocal
Prince Of Tennis Ed Request Vocal
Shin Hokuto No Ken O.S.T
G.T.O O.S.T 1
G.T.O O.S.T 2
Shaman King O.S.T 1
Shaman King Image Album
Shaman King Vocal Album
Chobits O.S.T 1
Chobits O.S.T 2
Chobits Song Collection
Chobits Drama & Vocal
Last Exile O.S.T 1
Last Exile O.S.T 2
Raxhephon O.S.T 1
Raxhephon O.S.T 2
Raxhephon O.S.T 3
Hunter X Hunter O.A.V O.S.T
Hunter X Hunter Greed Island O.S.T
Fruits Basket O.S.T
Fruits Basket Song For Ritsuko
Fruits Basket Vocal Album
Get Backers O.S.T 1
Get Backers O.S.T 2
Cowboy Bebop O.S.T 1
Cowboy Bebop O.S.T 2
Cowboy Bebop O.S.T 3
Cowboy Bebop Remixes
Cowboy Bebop Vitaminless
Cowboy Bebop Film O.S.T
Cowboy Bebop Complete Box
Initial D Millenium Box
Initial D Special Stage
Saiyuki TV O.S.T 1
Saiyuki TV O.S.T 2
Saiyuki Best Album
Saiyuki Reload O.S.T 1
Saiyuki Reload O.S.T 2
Ghost In The Shell TV O.S.T 2
Ghost In The Shell TV O.S.T 1
Ghost In The Shell TV Be Human
Ghost In The Shell Film O.S.T
Ghost In The Shell Innocence O.S.T
Patlabor 3 Film O.S.T
Avalon O.S.T
Appleseed Film O.S.T
Vampire Hunter D Bloodlust O.S.T
Trigun O.S.T 1
Trigun O.S.T 2
Samurai Deeper Kyo O.S.T
Samurai Deeper Kyo Vocal Album
Hikaru No Go O.S.T 1
Hikaru No Go O.S.T 2
Hikaru No Go Theme Song Coll.
Witch Hunter Robin O.S.T 1
Witch Hunter Robin O.S.T 2
Macross Zero O.S.T
Millenium Actress O.S.T
Capitaine Flam O.S.T
Goldorack Eternal Editio 7/8
Goldorack Eternal Edition
She The Ultimate Weapon O.S.T
Berserk O.S.T
Inuyasha TV O.S.T 1
Inuyasha TV O.S.T 2
Inuyasha TV O.S.T 3
Inuyasha Wind Synphonic
Inuyasha Best Vocal
Fuly Cury O.S.T 1
Fuly Cury O.S.T 2
Evangelion Single Collection
Captain Harlock Endless Odissey
Submarine 707R O.S.T
Area 88 Sound File 1
Area 88 Mission Cyber Trance
Aiyori Aoshi O.S.T 1
Aiyori Aoshi O.S.T 2
Aiyori Aoshi O.A.V O.S.T
Aiyori Aoshi Utaemaki
Gundam Seed O.S.T 1
Gundam Seed O.S.T 2
Gundam Seed O.S.T 3
Gundam Seed Complete Box
Gundam Wing Complete Song Coll.
Gundam Seed Symphony
Kiddy Grade O.S.T 1
Kiddy Grade O.S.T 2
Kiddy Grade O.S.T 3
Experiments Lain O.S.T
Mai To Koneko Bus O.S.T
Howl's Moving Castel Symphonic
Studio Ghibli Songs
Ayashi No Ceres O.S.T 1
Ah My Goddess Single Collection
Ah My Goddess O.S.T 1 & 2
City Hunter Dramatic Master 1
City Hunter Magnum Of Loves O.S.T
City Hunter 1 O.S.T
Kenshin Wew OAV O.S.T
Kenshin OAV O.S.T
Kenshin Complete TV & O.A.V + Song
Nadia Best O.S.T Vol 1
Nadia Best O.S.T Vol
Final Fantasy IV Piano Collection
Final Fantasy VIII Piano Collection
Final Fantasy 7 Piano Collection
Final Fantasy 10 Piano Collection
Final Fantasy VIII Orchestra
Final Fantasy 6 O.S.T
Final Fantasy Tactic O.S.T
Final Fantasy X-2 Piano Collection
Final Fantasy X-2 O.S.T
Final Fantasy Crystal O.S.T
Final Fantasy 7 O.S.T
Final Fantasy 8 O.S.T
Final Fantasy 9 O.S.T
Guilty Gear XX O.S.T
Guilty Gear XX Live Instrumental
Guilty Gear XX Korean Version
Guilty Gear Isuka O.S.T
Dracula X Symphoni Of The Night O.S.T
Dracula X Pc Engine & MD
Silent Hill 1 O.S.T 1
Silent Hill 2 O.S.T
Silent Hill 3 O.S.T
Chrono Trigger O.S.T (3cds)
Chrono Cross O.S.T
Chrono Trigger O.S.T
Onimusha 3 O.S.T
Onimusha Blade Warrior O.S.T
Xenosaga Episode 2
Xenosaga Episode 1
Phantasy Star Online 1&2
Full Metal Alchemist Game Soundtrack
Shenmue Orchestra Album
Bio Hazard Orchestra Album
Bio Hazard Outbreak O.S.T
Motoi Sakuraba Live Concert
Shadow Heart 2 O.S.T
Jet Set Radio O.S.T
Chrono Trigger O.S.T
Star Ocean 3 O.S.T 1
Star Ocean 3 O.S.T 2
L'Arc En Ciel Smile
L'Arc En Ciel The Best
Glay Rare Collective 1
Glay Rare Collective 2
Every Little Thing Commonplace
Bolood (VF)
Vidoll Bijinkei (VF) 17.90€
High Style Paradox 3 (VF) 17.90€
Moi Dix Mois Dix Infernal (VF) 17.90€
Kisaki Project In The Cradle (VF) 17.90€
Dir En Grey Vulgar
Dir En Grey Six Ugly
Gackt Single Collection
Gackt Crescent
DVD
Moi Dix Mois Dix Infernal Live (VF)
L'arc en Ciel Seven
Gackt La Réminiscence
Gackt Requiem & Rémini.
Glay Live Tour 2003
X Japan Art Of Life
Ayumi Countdown Live 2001-2002
Ayumi Hamasaki Stadium Tour 2002
Ayumi Hamasaki Arena Tour 2002
Ayumi Countdown Live 2002-2003
Ayumi Complete Clip Box
Ayumi Hamasaki A Museum
Dir En Grey Final Kingdom 2003
Zelda Anthology



Atsuko Nakajima Illustration
Wolf's Rain Art Works
Intro Depot 4 Bullets
Mayumi Azuma Illustration Works
Gungrave O.D
Naruto Illustration
Full Metal Alchemist Artbook
Clamp Souryuden Illustration
Shotaro Ishinomori Illustration
Stand Alone Complex Visual Book
Rouge Wing of Millennium illustration
Maki Hakoda Illustration
Metal Gear Solid
Yoji Shinkawa ver 1.5
Akihiro Yamada A Collection of Paintings
Nana Illustration
Aoi Nanase Illustration
Fruits Baskets Natsuki Takaya Illus
Haruhiko Mikimoto Innocence Illustration
Blame and so on Illustration
Peace Maker perfect Guidebook 2
Final Fantasy X-2 Partition
Panphlet Dix Infernal
Panphlet Dis Inferno
Réédition Jouet Saint Seiya en métal (Les boites marqué d'une étoile seront disponible courant septembre)
Zeta
Alpha
Epsilon
Eta
Beta
Poisson
Zeta Blanc
Odin
Delta
Gamma
Verseau
Phénix
Bélier
Taureau
Cancer
Vierge
Sagitaire
Pégaze (or)
Gémeaux
Capricorn
Scorpion
Lion
Balance
Cygne (or)
Pégaze (bronze)
Cygne (bronze)
Andromède (bronze)
Phénix (bronze)
Dragon (bronze)
Andromède (or)
Goodies Moi dix Mois
Sac à dos
Coussin
Sac à main
Lot de 4 Photos
Tapis de souris
Lot 4 cartes Postal Moi Dix Mois 17€
Lot de 5 Cartes Postal Malice Mizer 15€
Jeux de 54 cartes 4,60€
D.N.Angel
Trygun
Full Metal Alchemist
Hack//Sing
Ragnarok
Get Backers
Kyo
Spiral
Evangélion
RG Veda
Prince Of Tennis 1
Prince Of Tennis 2
Ah My Goddess
Dream Box Saint Seiya en métal 40€ pièce 150€ les 5
Phénix
Cygne
Dragon
Pégaze
Andromède
Nouveaux Jouet en métal Saint Seiya
Vierge 69€
Phénix 59€
Andromède 59€
DBZ Meccha Collection 1 30€ les 6
Figurine DBZ Imagination 3 30€ les 6
Trading Figure Saint Seiya 65€ les 6
Figurine DB Plastic model à Peindre 12€ pièce
Gashapon Saint Seiya Tenkai 30€ les 6
Peluche Dragon Ball prix Tel
Peluche One Piece Grand Chopper 30€
Jouet One Piece prix Tel
Peluche One Piece Prix Tel
Gashapons DBZ best 30€ les 6
Dragon Ball Museum 20€ pièce
DBZ Museum 20€ pièce
Figurine DBZ sur socle prix Tel
Posing Figure Articulé couleur DBZ Partie 4 35€ les 6
Cell+Time Machine
Goku+Dino
Goku+Dokuro Robot
Goku+Dragon
Nami
Chopper
Luffy
Gashapon Gunslinger Girls 30€ les 6
Tous les articles munis d'une étoile ne seront disponibles qu'au cours du mois de Septembre
Lot de 3 porte clef & accroches portables Dragon Ball 20€
Lot A
Lot B
Figurines Eva Maillot 16cm 20€ pièce 35€ les 2
Peluche Hello Kitty + chien Mécanique 25€ pièce
Gashapon Harlock 30€ les 6
Posing Figure Articulé noir et blanc DBZ Partie 4 30€ les 6
Figurine Lupin Billard Prix Tel
Lupin
Daisuke
Goemon
Fujiko
Porte Clef Lupin + Douille en métal 10€ pièce
Moto d'Akira articulé en métal + Kanéda 99€
Lot de 14 figurines DBZ 79€
Figurine Onegai en Maillot prix Tel
Karen
Mizuho
Miina
Taie D'orreillé Onégai Teacher 17€ pièce
Figurine Mario Kart 30€ les 6
Gashapon Carcaptor Sakura 35€ les 6
Porte Clef Hide 7€ pièce
Peluche Hello Kitty Pom Pom Girl 18€pièce
Gashapon Naruto Série 4 30€ les 6
Gashapon Full Metal Alchemist 30€ les 6
Tee Shirt 29€ pièce L ou XL
Last Exile
Haibane Renmei
Jouet Robotech Transformable VFA-6H 99€
Figurine Evangélion 14cm 18€ pièce
Figurine Eva Bikini Prix Tel
Rei
Asuka
Jouet Transformable Yamato VF1J Armored
BON DE COMMANDE À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE / RETOURNER À KONCI
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tél: 01 44 93 51 30 / 01 44 93 03 28 (METRO 9 VOLTAIRE)
Tél: Manga: 01 43 56 88 48
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tél :
Age :
N° Client :
Titres des Articles
Réf
Qte
Prix
Montant
Port:
Total:
Frais d'envoi en collissimo suivi recommander / 48H : +5€
Envois DOM TOM ou à l'étranger : +10€
Offert pour tout commande sup.80 € (seulement en France)
N° CB : Expire le : __/__
Chèque ou Mandat Cash à l'ordre de
Pour faciliter le traitement de la commande. Indiquer des articles de remplaçements en cas de rupture de produits. Merci.
KONCI

Edito

DU CÔTÉ DE LA TV

Avec la rentrée, les chaînes de télévision vont, pour certaines, faire peau neuve, mais surtout nous proposer quantité de programmes pour la plupart inédits. Et dans leur grille, surprise ! Des titres venus du pays du Soleil Levant. France 3 va diffuser la nouvelle série *Astro Boy* (en même temps que Canal J), Canal Plus lance une nouvelle case contenant du « *manga* », M6 proposera prochainement *Mirmo* et *Nadja*…

S'agit-il d'un revirement complet ? Les titres japonais auraient-ils enfin, à la lumière des succès de *Pokémon*, *Digimon* et dernièrement *Yu-Gi-Oh!*, retrouvé grâce aux yeux des programmateurs des chaînes ? Rien n'est moins sûr, d'autant que les séries qui passent toujours majoritairement sur le câble et le satellite sont souvent censurées (*Conan*) ou tout simplement altérées par une version américaine « tout public ».

Rien d'étonnant, cela dit. Toutes les chaînes hertziennes sont sur les *starting-blocks*, sachant pertinemment qu'un public bien particulier leur tend les bras concernant l'animation japonaise. Seulement voilà, ce public a beaucoup plus de dix ans, et il semble encore maintenant impensable de proposer (à l'exception de Canal Plus avec *Les Simpson*, *South Park* ou encore *Cowboy Bebop*) des dessins animés à des adultes dans des tranches horaires ou seules, à présent, semblent pouvoir trôner les émissions de télé-réalité. Il suffirait donc qu'une émission pour adolescents ou jeunes adultes fasse ses preuves pour que tout le monde se lance ; les titres disponibles désormais ne manquent pas.

Mais réjouissons-nous, la rubrique Courrier est de retour, grâce à vos réactions très nombreuses cet été (merci infiniment !), une nouvelle page sur les effets spéciaux fait son apparition dans What's up Doc ?, et un gros dossier Ôtomo vous attend dans les pages suivantes…

Et rendez-vous en octobre pour les résultats de l'Anime Grand Prix Français 2004.

Yvan West Laurence

© MORIYAMA DAISUKE / DRAGON COMICS

78 Chrno Crusade





AnimeLand n° 104
Septembre 2004
Prix : 5,40 €.
Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse**
SARL de presse au capital de 45 000 €.
RC Paris 405 051 871.
Siège social : 14 rue Soleillet, 75020 PARIS.
Distribution NMPP.
www.animeland.com

Directeur de publication
Tibor Clerdouet.
Assisté de Sabrina Vallerin. Tél. 01 58 53 55 55
direction@animeland.com

Rédacteur en chef
Yvan West Laurence.

Chef de publicité
Christophe Artaux. Tél. : 06 62 18 03 49
publicite@animeland.com

Marketing & événementiel
Éric Broutta. Tél. : 01 58 53 55 56
marketing@animeland.com

Abonnements & anciens numéros
Daphné Superbie. Tél. : 01 58 53 55 57
abonnement@animeland.com

Mise en page
Diane Superbie, Meko et GoToon.

Corrections
Sonia Jensen.

Ont collaboré à ce numéro
Daniel Andreyev, Cyrille Bikouta-Menga, Hervé Baumont, Julie Bordenave, Sébastien Célimon, Eve Chauviré, Laurent Chevrier, Thomas Collignon, D. Fender, Olivier Fallaix, Pierre Giner, Denis Hoffmann, Philippe Karakazyan, Sébastien Kimbergt, Sébastien Langevin, Stéphane Le Roux, Pierre-Luc Maurien, Meko, Rui Pascoal, Nicolas Penedo, Matthieu Pinon, Dimitri Pawlowki, Alexandre Rozier, Joffrey Seguin, David Siegl, Denis Sigal, Diane Superbie et Violetta Vasic.

Correspondant étranger
Pierre Giner.

Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **Anime Manga Presse**
14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

Remerciements à Aléxis Rubinowicz (Sony Columbia Tristar), Olivier Margerie, Marion Julien et Lydie Vincent (BVHE), Ivan Anneville (Gaumont Columbia Tristar), (Les films du Préau), Isabelle Buron (Les films du Paradoxe), Monica Donati (Gébéka), Virginie Doré et Florence Bouché (Arte), Véronique Dumont, Graça Batista et Caroline Oustlant (Canal J), Christel Poncet (Télétoon), Abel Nahmias (Pathé), Sabine Theillier (PFE), Valérie Leridon (Cartoon Network), Angela Yard et Nadia Martial (Fox Kids), Sébastien Dallain et Pierre-Jean Reboton (Panini), Xavier Kawa Topor et Sylvie Porte (Forum des Images), Philippe Christin, Stéphanie et Carlo Levy (Dynamic Visions), France Animation, Kaze, IDE, Pika Édition, J'ai Lu, Tonkam, Kana / Dargaud, Glénat, Asian Alternative, Mangatec et 9e Dimension. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer. **Imprimé en France** par les Imprimeries Québecor (77). Flashage OK par K. **ISSN 1148-0807**. Numéro de commission paritaire : **0108K82755**. Dépôt légal à parution. *« Steamboy, à voile et à vapeur ? »* — Le rédacteur fou.

Sommaire

Rubriques

© MAG621 CO., LTD

© KATSURA MASAKAZU / SHÛEISHA

Le retour de lettre aimée



△ Dessin de Véronique Millet

Love Hina sur France 2

Le titre de ce petit mot concerne un « événement » télévisuel, je veux parler de la « diffusion » de *Love Hina* sur France 2. De qui se moque-t-on ? J'ai personnellement été au courant de la simple diffusion du 1er épisode le 19 juin... dans le magazine télé du 20 au 27 juin. Ils marquaient que la chaîne voulait faire un test : non mais je rêve ! Sans prévenir personne (ou après la diffusion dans ce cas) et à une heure où peu de gens regardent ? Je voulais vous faire part de mon indignation, et savoir si cette arnaque n'a pas pour but de faire taire les amateurs de DA avec cet argument : « On a essayé mais ça n'a pas marché... » Bonne continuation.

Clémence

Vous ne serez visiblement pas très surprise d'apprendre que France 2 ne désire pas, après ce coup d'essai, développer une case manga *avec* Love Hina. *Plus de détails dans What's up doc ?*

▽ Dessin de Florence Cazier



Grossières erreurs

J'aimerais vous signaler plusieurs erreurs dans votre résumé de l'Anime Grand Prix d'AnimeLand n° 103. Edward et Alphonse essaient de ressusciter (ou plutôt transmuter) leur MÈRE ! et pas leur père comme cité dans l'article. De plus, Edward a perdu un bras mais également une JAMBE (c'est plus gênant qu'un bras...). Et pour finir, ils s'engagent dans l'armée pour trouver la pierre philosophale et non pour rembourser les dettes de leur père ; s'ils avaient des dettes, ils n'auraient pas brûlé leur maison. Voilà, j'espère n'avoir rien oublié. Votre magazine est de très bonne facture, toujours intéressant et long à lire, et je trouve dommage que ce genre d'erreur arrive.

Yoann, 17 ans

Effectivement, une bien grosse et terrible erreur que ce résumé totalement faux dans AnimeLand 103. Erreur d'autant plus impardonnable que nous avons consacré un dossier à FullMetal Alchemist *dans AL n° 98. Merci pour vos réactions qui furent nombreuses ! Et toutes nos excuses !*

Skywhales

Je vous écris pour deux choses. Tout d'abord, je cherche à me procurer un dessin animé du nom de *Skywhales* (il me semble, après recherche sur Internet) ; je l'ai vu quand j'étais tout petit et il m'avait "retourné le cerveau" et je serais heureux de le revoir...

CORRESPONDANTS

Nous rappelons à nos jeunes lecteurs de moins de 18 ans qu'ils doivent accompagner leur annonce de correspondant d'une autorisation de leurs parents afin de nous permettre de publier leurs coordonnées.

Jeune scénariste de 22 ans, je recherche dessinateurs (trices) de tout âge afin de réaliser mes scénarios en bandes dessinées destinées à la publication. Dessin de votre choix pour réponse positive.
David Ragueneau - La Haute Cour
37600 Betz-Le-Château

Je recherche des personnes entre 25 et 30 ans pour échanger courriers, *manga*-passions ou dessins. Je suis tout particulièrement fan de *Cowboy Bebop* et *Silent Möbius*. Je répondrai assurément, quelle que soit la région. Merci !
Caroline Lassalle - 10 impasse Daunou
61200 Boulogne-sur-Mer

Salut, j'ai 28 ans, j'habite dans la Loire, et je ne connais pratiquement personne d'aussi intéressé que moi en matière d'animation et de *manga*. Si vous habitez près de chez moi, n'hésitez pas à me faire partager vos goûts, je suis plutôt ouvert et j'ai plein de titres à découvrir. À bientôt.
Jean-Gaëtan Cognard - 4 rue Populus
42600 Montbrison

J'ai 24 ans et je recherche des fans entre 18 et 30 ans aimant *Card Captor Sakura, Fruits Basket, Zetsuai / Bronze, VGA, Eva, Sailormoon* pour correspondre sur mes *manga* préférés. Réponse assurée à 100 %.
Nathalie Barez - Bât. 9, HLM de Valescure
Rue Jean Giono - 83600 Fréjus

Nostalgique de la génération *Candy / Goldorak*, je recherche des correspondant(e)s sur Paris et sa région, (25-30 ans) pour partager ma passion pour la japanime.
Stéphanie Millet - 146 rue Jean-Baptiste Charcot
92400 Courbevoie

Salut à tous, je m'appelle Alexandra et j'ai 28 ans. Je suis fan de *manga, Saiyuki, Sakura, Model, City Hunter, I'll generation basket* et les œuvres de Kaori Yuki. Alors, quels que soient vos goûts, écrivez-moi, réponse assurée.
Alexandra Aubin - 22 rue Victor - 79180 Chauray

Salut ! J'ai 20 ans et je recherche des correspondant(e)s mordus comme moi de *manga*. Mes préférés sont ceux de Clamp, Aï Yazawa, Urasawa (*20th Century boy*), *Bagera, Planètes, HxH, GTO*. Dans un avenir proche, j'aimerais faire un fanzine (ou en faire partie). Que les personnes intéressées n'hésitent pas ! Réponse assurée.
ceribleue@yahoo.fr

Genki sôda ! Je m'appelle Lise et j'ai 18 ans. Je passe un message à tous les fans et dessinateurs de *manga* (amateurs ou confirmés) qui souhaiteraient connaître d'autres fans afin de mettre en commun notre passion. Possibilité pour ceux qui dessinent de créer une BD. J'attends avec impatience vos réponses et vos idées, quelles qu'elles soient !
Lise Marcouyau - 25 rue Henri Gautier
44600 Saint-Nazaire



△ Dessin d'Ursula Dejean

Pouvez-vous me dire comment le trouver ? Ensuite, j'ai une amie qui dessine très bien et qui cherche à éditer son jeu de « *tarot/manga* ». Pouvez-vous nous donnez des infos sur la marche à suivre ? Merci.

Allart ou Rodolphe

Skywhales *n'existe pas en DVD à notre connaissance, du moins en France, et n'est passé qu'une fois à la TV. Concernant votre amie, il n'y a guère mieux à faire que d'envoyer des courriers à différentes sociétés d'édition de jeux pour proposer son projet, en croisant les doigts pour qu'il soit entendu. À vous la balle.*

Explosion du marché

Je ne sais pas ce qui se passe depuis quelque temps mais le marché du DVD d'*anime* et celui du *manga* explosent littéralement. On ne sait plus où donner de la tête tellement les sorties sont importantes. Cependant, ce que je remarque, c'est que les éditeurs nous prennent vraiment pour des vaches à lait. Des DVD à 18 € pour 3 épisodes ou un *manga* à 7 €, c'est franchement grave : comment voulez-vous assouvir votre passion de *mangafan* avec des prix comme ceux-ci ? D'autre part, j'aimerais passer le 15 000e coup de gueule contre AB qui possède la plus belle série de japanime pour moi, à savoir *Saint Seiya*, et pourtant, on a affaire à un véritable gâchis ! Regardez-moi ces DVD

Dessin de Gaëlle Lopez ▷

à la jaquette hideuse, à l'image médiocre et au doublage exécrable. Pourquoi certains éditeurs font des éditions *collector* pour des séries pas vraiment passionnantes alors que *Saint Seiya* est traité de cette façon ? À ce propos, est-il possible, bien qu'AB possède les droits de *Saint Seiya*, qu'un autre éditeur puisse acquérir ces droits et ressortir cette série dans de meilleures conditions ? J'en veux un peu à GoToon de ne pas plus s'impliquer puisqu'il a travaillé chez AB. Vu l'engouement qu'obtient la japanime depuis des années, je ne comprends toujours pas l'attitude des gens de chez AB. N'y a-t-il vraiment personne là-bas qui estime la japanime au point de sortir des produits de qualité ? Et pour finir, je crois que les distributeurs de ciné ne devraient pas se prendre la tête à sortir des films d'animation japonaise au ciné. Si c'est pour les sortir dans 10 salles et seulement au bout de deux semaines, je préfère qu'ils ne se fatiguent pas. Évidemment, me direz-vous, c'est déjà bien de pouvoir voir ces films enfin au cinéma, mais franchement, leur réserver une sortie calamiteuse ne réhausse pas l'image des *anime*. Pour finir, un grand bravo à AnimeLand de tenir aussi longtemps. On sait tous que ce n'est pas facile de produire un mag tous les mois mais je crois que les chiffres de ventes parlent d'eux-mêmes et que fêter le 100e numéro alors que d'autres ne passent pas le 5e, ça force le respect.

Fareed

Vous manquez peut-être de tolérance, ou de recul, c'est selon. Concernant Saint Seiya, *il a été dit à maintes reprises qu'AB n'avait plus les versions non censurées. Et GoToon n'a rien à voir dans les tracas d'AB pour leurs sorties vidéo, mais il semblerait qu'ils manquent cruellement de responsables compétents dans ce secteur. Quant aux sorties cinéma, ce n'est pas le nombre de copies qui compte mais bel et bien l'accueil du film sur sa durée.* Princesse Mononoké *a fait d'excellents chiffres avec "seulement" une trentaine de copies.*

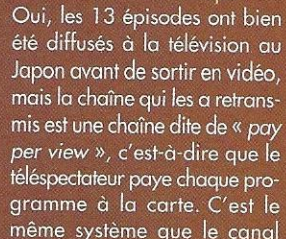
Pour terminer, merci à tous nos lecteurs qui ont compris notre détresse avec l'absence de courrier dans le n° 103. Merci pour vos missives, vos encouragements et votre fidélité.

Youli-des-Bois

QUESTIONS EN VRAC

Voici quelques réponses à des questions que vous nous posez très souvent, soit par courrier, soit sur le site Internet *www.animeland.com*.

• *La série* Saint Seiya - Hadès *est-elle une série d'OAV ? N'a-t-elle pas été diffusée à la télévision au Japon ?*



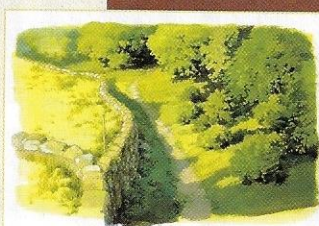
© KURUMADA MASAMI / SHÛEISHA · TÔEI ANIMATION

Oui, les 13 épisodes ont bien été diffusés à la télévision au Japon avant de sortir en vidéo, mais la chaîne qui les a retransmis est une chaîne dite de « *pay per view* », c'est-à-dire que le téléspectateur paye chaque programme à la carte. C'est le même système que le canal Multivision de TPS et il s'apparente plus à la location qu'à une chaîne qui diffuse tout un tas de programmes. Voilà pourquoi on considère quand même *Hadès* comme une série d'OAV (série inédite pour la vidéo). Nous en profitons pour rappeler qu'à ce jour, aucune sortie française n'est encore prévue.

• *Est-ce que IDP prévoit également de sortir le film d'animation de* L'Inspecteur Gadget *de 1987 après avoir fini d'éditer toute la série télé ?*

Non, la sortie de ce film en DVD n'est pas au programme. Il est tout de même bon de rappeler que ce film est en réalité simplement constitué de trois épisodes TV de la seconde série mis bout à bout, des épisodes que l'on retrouvera forcément dans le troisième coffret.

• *Au niveau des décors, que ce soit sur des séries comme* Cowboy Bebop, *ou des films comme* Princesse Mononoké, *avec quoi et sur quels supports sont-ils créés ?*



© 1997 NIBARIKI · TNDG

Les décors sont encore faits de manière assez traditionnelle, c'est-à-dire sur papier, et peints au pinceau. Ils sont ensuite scannés et retravaillés sur ordinateur pour rajouter des effets ou des déformations (pour avoir plus de profondeur). Au niveau de la taille, c'est variable. Certains décors de films sur lesquels la caméra évolue peuvent être très grands (presque un mètre de longueur). Un décor plus usuel de série TV tient généralement sur une feuille A4.

• *Je voudrais savoir si ces séries sortiront en DVD dans un avenir proche :* Rémi - *Édition Prestige coffret 2,* Gwendoline - *Part.2,* Lady Oscar - *Intégrale en collector,* Wingman, Creamy, Embrasse-moi Lucile, Georgie, Le Collège fou fou fou *et* Utena *en coffret.*

Les sorties DVD se multiplient depuis quelques mois, néanmoins, *Wingman, Creamy, Lucile, Le collège fou fou fou* et *Georgie* ne semblent pas être à l'ordre du jour. Concernant la suite de *Gwendoline*, nous n'avons aucune info de la part de l'éditeur qui semble se réveiller de manière assez sporadique ! Quant au second coffret Prestige de *Rémi*, il n'est pas abandonné, mais Déclic Images ne le met pas dans ses priorités. Seule bonne nouvelle, il est très probable que Kaze ressorte *Utena* en coffret. Même si ce n'est pas annoncé officiellement pour l'instant, on voit bien que chez eux, la plupart des titres édités à l'unité sont ensuite regroupés en coffrets. Il faut juste patienter un peu. Quant à *Lady Oscar*, IDP prépare une édition *collector*, mais elle ne sortira probablement pas avant 2005.

MANGATEC

LES PROS DE LA VPC MANGAS

LIVRAISON GARANTIE EN 24/48H*

38, RUE SERVAN 75544 PARIS CEDEX 11
FAX : 01 42 01 51 94

TÉLÉPHONE : 01 42 01 50 43 - OUVERT DU MARDI AU SAMEDI : 10H/19H, LE LUNDI : 13H/19H

CD AUDIO

Animation & Jeux

.hack// 9,99€ Soundtrack	.hack//SIGN 9,99€ Soundtrack 1	.hack//SIGN 9,99€ Soundtrack 2	Angel Sanctuary 9,99€ OAV Soundtrack	Berserk 9,99€ Soundtrack	C.C. Sakura 9,99€ Soundtrack 3	Chrono Crusade 9,99€ Gospel 1	City Hunter 9,99€ Best Collection	City Hunter 9,99€ Secret Service	City Hunter 9,99€ Soundtrack 1	City Hunter 9,99€ Soundtrack 2	Cowboy Bebop 19,99€ Futur Blues (film)
Cowboy Bebop 9,99€ Soundtrack	Escaflowne 9,99€ Film ost	Escaflowne 9,99€ Over the Sky	Escaflowne 9,99€ Soundtrack 2	Escaflowne 9,99€ Soundtrack 3	Evangelion 9,99€ Additon ost	Evangelion 9,99€ Soundtrack 2	Final Fantasy 19,99€ Crystal Chronicles	Final Fantasy X-2 9,99€ Piano Collection	Final Fantasy X-2 19,99€ Soundtrack	Fruits Basket 9,99€ Song for...	GetBackers 9,99€ Soundtrack 1
GetBackers 9,99€ Soundtrack 2	Ghost SAC 9,99€ Be Human	Ghost SAC 9,99€ Soundtrack	GTO 9,99€ Soundtrack	Gundam W 9,99€ Best Collection	Gundam W 9,99€ Operation 1	Gundam W 9,99€ Operation 2	Gundam W 9,99€ Operation 3	Gundam W 9,99€ Operation 4	Gungrave 9,99€ Righthead	Hellsing 9,99€ Ruins	Kenji Kawai 9,99€ Best of Movies
Kenshin TV 9,99€ Songs	Kyo 9,99€ vocal album	Kyo 9,99€ Soundtrack	Lady Oscar 9,99€ Soundtrack	Larme Ultime 9,99€ Soundtrack	Last Exile 9,99€ Dolce Triade	Last Exile 9,99€ Soundtrack 2	Lodoss TV 9,99€ Soundtrack 1	Loddoss TV 9,99€ Soundtrack 2	Lodoss War 9,99€ Soundtrack 1	Lodoss War 9,99€ Soundtrack 2	Lodoss War 9,99€ Soundtrack 3
Mononoke Hime 9,99€ Soundtrack	Naruto 9,99€ Soundtrack	Naruto 9,99€ Soundtrack 2	Noir 9,99€ Soundtrack 1	Noir 9,99€ Soundtrack 2	RahXephon 9,99€ Soundtrack 1	RahXephon 9,99€ Soundtrack 2	RahXephon 9,99€ Soundtrack 3	Read or Die 9,99€ Soundtrack	Read or Die TV 19,99€ Soundtrack	Saint Seiya 9,99€ Tenkai-Hen ost	Shaman King 9,99€ The Complete
Silent Hill III 9,99€ Soundtrack	Tom Sawyer 14,99€ Soundtrack	Trigun 9,99€ First Donut	Trigun 9,99€ Second Donut	Witch H. Robin 9,99€ Soundtrack 2	Wolf's Rain 9,99€ Soundtrack	Wolf's Rain 9,99€ Soundtrack 2	X 9,99€ Character File	X 9,99€ Film OST	X 9,99€ Soundtrack 1	X 9,99€ Soundtrack 2	Zelda 19,99€ Soundtrack

J-Pop

Akiko Hinagata 9,99€ Hime Collection	Akino Arai 9,99€ Koseki Radio	Ayumi Hamasaki 9,99€ Rainbow	B'Z 9,99€ Comp. Singles	Dir en Grey 9,99€ Gauze+	Dir en Grey 9,99€ Vulgar	Gackt 9,99€ Crescent	Gackt 9,99€ Mars	Gackt 9,99€ Moon	Glay 9,99€ Song Book	Hana * Hana 9,99€ 2 Souls	Hide 9,99€ Ja Zoo
Hide 9,99€ Psychommunity	Hikaru Utada 9,99€ Single collection	Junko Noda 9,99€ Fly Away	Kuroyume 9,99€ Drug Treatment	Luna Sea 9,99€ Lune Sea	Maaya Sakamoto 9,99€ Hotchpotch	Malice Mizer 9,99€ Memoire+Voyage	Sads 9,99€ Babylon	Sheena Ringo 9,99€ Comp. Singles 2	Speed 9,99€ Rise	Tohko 9,99€ Cure	X Japan 19,99€ Complete Singles



ENCORE PLUS DE PRODUITS SUR WWW.MANGATEC.FR



box 2 dvd : 30 €
box 3 dvd : 45 €
box 4 dvd : 60 € etc.



www.mangatec.fr
LES DERNIERES NOUVEAUTES SUR INTERNET !!
Tous nos tarifs sont à l'unité



































		Paranoia Agent 30€ 1 coffret	Galaxy Railways 45€ 1 coffret	Black Jack film 15€ 1 volume	Enfer & Paradis 30€ 1 coffret	Daiso 45€ 1 coffret	FM Alchemist 45€ 1 coffret
		Araento Soma 45€ 1 coffret	Diamond Dust 30€ 1 coffret	Naruto 45€ 7 coffrets	Monster 30€ 1 coffret	Phenix 15€ 1 volume	Gantz 39€ 1 coffret
FF Unlimited 60€ 1 coffret	Gilgamesh 30€ 2 coffrets	Gungrave 45€ 1 coffret	Maria Sama 30€ 1 coffret	Mezzo Forte tv 30€ 1 coffret	Divergence Eve 30€ 1 coffret	Twilight Q oav 15€ 1 volume	Video Girl Ai 30€ 1 coffret
Black Jack OAV 30€ 1 coffret	PM Kurotane 45€ 1 coffret	Utena le film 15€ 1 volume	Greed Island F 15€ 3 volumes	Greed Island 1 15€ 1 volume	Macross Zero 15€ 4 volumes	Full Moon 90€ 1 coffret	Escaflowne film 15€ 1 volume
Nasu 15€ 1 volume	Chobits 45€ 1 coffret	Green green 30€ 1 coffret	Onegai Twins 30€ 1 coffret	Arms 45€ 2 coffrets	Bastard OAV 15€ 1 volume	Hana yori dango 45€ 2 coffrets	Weiss Kreuz 45€ 1 coffret

NOS COORDONNÉES

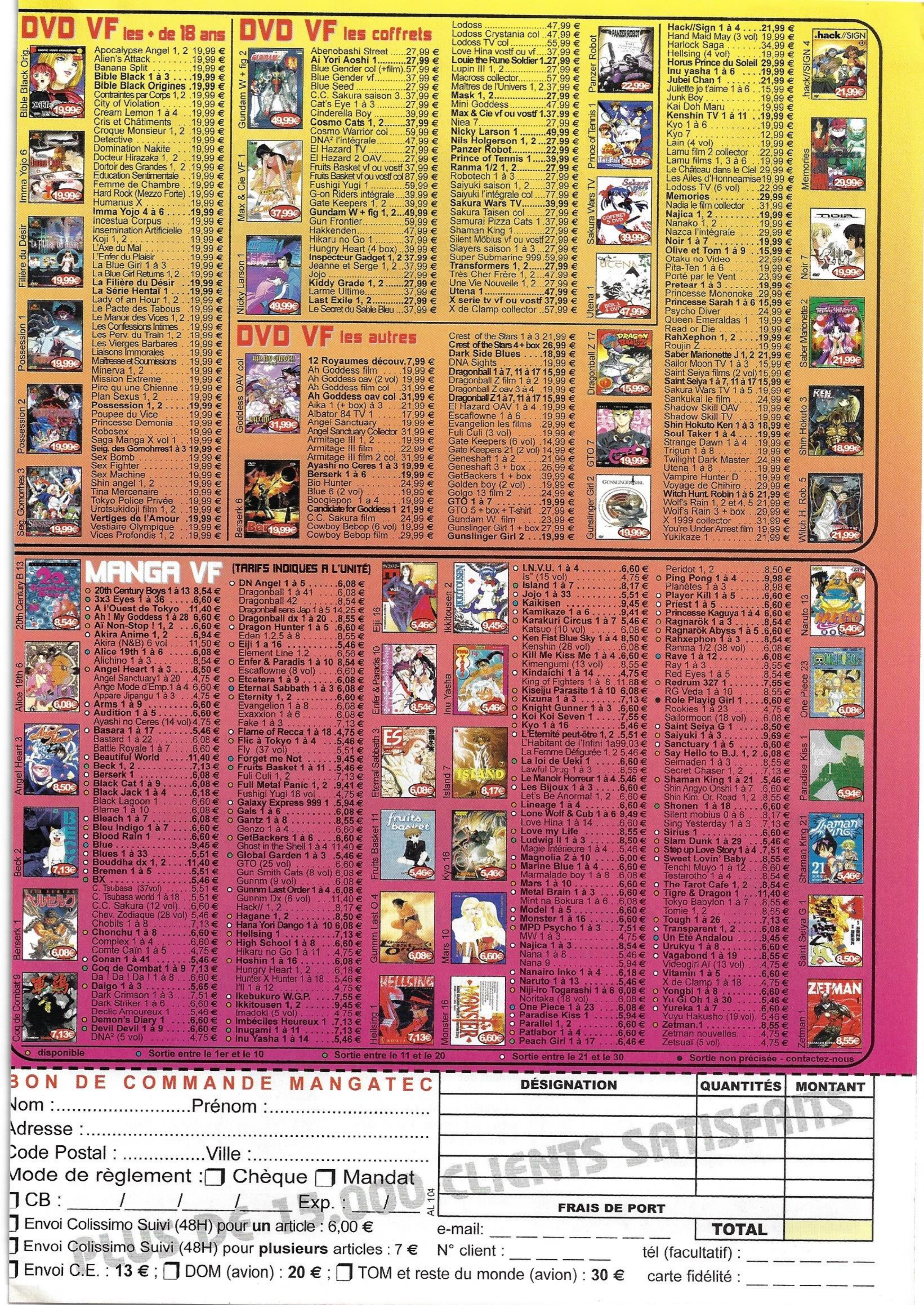
41/43 rue Linne 75005 Paris
Tél : 01 44 07 16 58 Fax : 01 44 07 12 4
Email : jussieu@mangatec.fr
Ouvert du mardi au samedi 10H30 à 12H30 et de 13H30 à 19H00
Le lundi de 13H30 à 19H00
Metro Jussieu

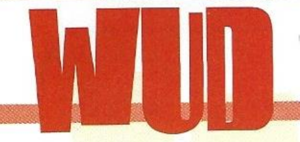
10 rue des Goncourt 75011 Pari
Tél. : 01 47 000 778 Fax : 01 47 000 62
Email : goncourt@mangatec.fr
Ouvert du mardi au samedi 10H30 à 12H30 et de 13H30 à 19H00
Le lundi de 13H30 à 19H00
M°Goncourt - Bus 75 et 46 arrêt Goncourt

POUR LA VENTE PAR CORRESPONDANCE
38 rue Servan 75544 Paris Cedex 11

POUR TOUTE COMMANDE OU RENSEIGNEMENT :
01 42 01 50 43
vpc@mangatec.fr

POUR LA VENTE PROFESSIONNELLE
Tél : 01 42 01 50 43 Fax : 01 42 01 51 9
Email : distrib@mangatec.fr
Contactez Michel


DVD VF les + de 18 ans
Apocalypse Angel 1, 2 19,99 €
Alien's Attack 19,99 €
Banana Split 19,99 €
Bible Black 1 à 3 19,99 €
Bible Black Origines 19,99 €
Contraintes par Corps 1, 2 19,99 €
City of Violation 19,99 €
Cream Lemon 1 à 4 19,99 €
Cris et Châtiments 19,99 €
Croque Monsieur 1, 2 19,99 €
Detective 19,99 €
Domination Nakite 19,99 €
Docteur Hirazaka 1, 2 19,99 €
Dortoir des Grandes 1, 2 19,99 €
Education Sentimentale 19,99 €
Femme de Chambre 19,99 €
Hard Rock (Mezzo Forte) 19,99 €
Humanus X 19,99 €
Imma Yojo 4 à 6 19,99 €
Incestua Corpus 19,99 €
Insemination Artificielle 19,99 €
Koji 1, 2 19,99 €
L'Axe du Mal 19,99 €
L'Enfer du Plaisir 19,99 €
La Blue Girl 1 à 3 19,99 €
La Blue Girl Returns 1, 2 19,99 €
La Filière du Désir 19,99 €
La Série Hentaï 1 19,99 €
Lady of an Hour 1, 2 19,99 €
Le Pacte des Tabous 19,99 €
Le Manoir des Vices 1, 2 19,99 €
Les Confessions Intimes 19,99 €
Les Perv. du Train 1, 2 19,99 €
Les Vierges Barbares 19,99 €
Liaisons Immorales 19,99 €
Maîtresse et Soumissions 19,99 €
Minerva 1, 2 19,99 €
Mission Extreme 19,99 €
Pire qu une Chienne 19,99 €
Plan Sexus 1, 2 19,99 €
Possession 1, 2 19,99 €
Poupee du Vice 19,99 €
Princesse Demonia 19,99 €
Robosex 19,99 €
Saga Manga X vol 1 19,99 €
Seig. des Gomohrres1 à 3 19,99 €
Sex Bomb 19,99 €
Sex Fighter 19,99 €
Sex Machine 19,99 €
Shin angel 1, 2 19,99 €
Tina Mercenaire 19,99 €
Tokyo Police Privée 19,99 €
Urotsukidoji film 1, 2 19,99 €
Vertiges de l'Amour 19,99 €
Vestiaire Olympique 19,99 €
Vices Profondis 1, 2 19,99 €
DVD VF les coffrets
Abenobashi Street 27,99 €
Ai Yori Aoshi 1 27,99 €
Blue Gender col (+film) 57,99 €
Blue Gender vf 37,99 €
Blue Seed 27,99 €
C.C. Sakura saison 3 37,99 €
Cat's Eye 1 à 3 27,99 €
Cinderella Boy 39,99 €
Cosmo Cats 1, 2 37,99 €
Cosmo Warrior col 59,99 €
DNA² l'intégrale 47,99 €
El Hazard TV 27,99 €
El Hazard 2 OAV 27,99 €
Fruits Basket vf ou vostf 37,99 €
Fruits Basket vf ou vostf col 87,99 €
Fushigi Yugi 1 59,99 €
G-on Riders intégrale 39.99 €
Gate Keepers 1, 2 39,99 €
Gundam W + fig 1, 2 49,99 €
Gun Frontier 59,99 €
Hakkenden 47,99 €
Hikaru no Go 1 37,99 €
Hungry Heart (4 box) 39.99 €
Inspecteur Gadget 1, 2 37.99 €
Jeanne et Serge 1, 2 37,99 €
Jojo 27,99 €
Kiddy Grade 1, 2 27,99 €
Larme Ultime 37,99 €
Last Exile 1, 2 27,99 €
Le Secret du Sable Bleu 37,99 €
Lodoss 47,99 €
Lodoss Crystania col 47,99 €
Lodoss TV col 55,99 €
Love Hina vostf ou vf 37,99 €
Louie the Rune Soldier 1 27,99 €
Lupin III 1, 2 27,99 €
Macross collector 57,99 €
Maîtres de l'Univers 1, 2 37,99 €
Mask 1, 2 27,99 €
Mini Goddess 47.99 €
Max & Cie vf ou vostf 1 37.99 €
Niea 7 27,99 €
Nicky Larson 1 49,99 €
Nils Holgerson 1, 2 27.99 €
Panzer Robot 22,99 €
Prince of Tennis 1 39,99 €
Ranma 1/2 1, 2 27,99 €
Robotech 1 à 3 27,99 €
Saiyuki saison 1, 2 37,99 €
Saiyuki l'intégrale col 77.99 €
Sakura Wars TV 39,99 €
Sakura Taisen col 27,99 €
Samurai Pizza Cats 1 37,99 €
Shaman King 1 27,99 €
Silent Möbius vf ou vostf 27,99 €
Slayers saison 1 à 3 27,99 €
Super Submarine 999 59,99 €
Transformers 1, 2 27,99 €
Très Cher Frère 1, 2 47.99 €
Une Vie Nouvelle 1, 2 27,99 €
Utena 1 47,99 €
X serie tv vf ou vostf 37,99 €
X de Clamp collector 57,99 €
DVD VF les autres
12 Royaumes découv. 7,99 €
Ah Goddess film 19,99 €
Ah Goddess oav (2 vol) 19,99 €
Ah Goddess film col 31,99 €
Ah Goddess oav col 31,99 €
Aika 1 (+ box) à 3 21,99 €
Albator 84 TV 1 17,99 €
Angel Sanctuary 19,99 €
Angel Sanctuary Collector 31,99 €
Armitage III 1, 2 19,99 €
Armitage III film 22,99 €
Armitage III film 2 col. 31,99 €
Ayashi no Ceres 1 à 3 19,99 €
Berserk 1 à 6 19,99 €
Bio Hunter 24,99 €
Blue 6 (2 vol) 19,99 €
Boogiepop 1 a 4 19,99 €
Candidate for Goddess 1 21,99 €
C.C. Sakura film 24,99 €
Cowboy Bebop (6 vol) 19,99 €
Cowboy Bebop film 29,99 €
Crest of the Stars 1 à 3 21,99 €
Crest of the Stars 4 + box 26,99 €
Dark Side Blues 18,99 €
DNA Sights 19,99 €
Dragonball 1 à 7, 11 à 17 15,99 €
Dragonball Z film 1 à 2 19,99 €
Dragonball Z oav 3 à 4 19,99 €
Dragonball Z 1 à 7, 11 à 17 15,99 €
El Hazard OAV 1 à 4 19,99 €
Escaflowne 1 à 6 19,99 €
Evangelion les films 29,99 €
Fuli Culi (3 vol) 19,99 €
Gate Keepers (6 vol) 14,99 €
Gate Keepers 21 (2 vol) 14,99 €
Geneshaft 1 à 2 21,99 €
Geneshaft 3 + box 26,99 €
GetBackers 1 + box 39,99 €
Golden boy (2 vol) 19,99 €
Golgo 13 film 2 24,99 €
GTO 1 à 7 19,99 €
GTO 5 + box + T-shirt 27,99 €
Gundam W film 23,99 €
Gunslinger Girl 1 + box 27,99 €
Gunslinger Girl 2 19,99 €
Hack//Sign 1 à 4 21,99 €
Hand Maid May (3 vol) 19,99 €
Harlock Saga 34,99 €
Hellsing (4 vol) 19,99 €
Horus Prince du Soleil 29,99 €
Inu yasha 1 à 6 19,99 €
Jubei Chan 1 21,99 €
Juliette je t'aime 1 à 6 15,99 €
Junk Boy 19,99 €
Kai Doh Maru 19,99 €
Kenshin TV 1 à 11 19,99 €
Kyo 1 à 6 19,99 €
Kyo 7 12,99 €
Lain (4 vol) 19,99 €
Lamu film 2 collector 22,99 €
Lamu films 1, 3 à 6 19,99 €
Le Château dans le Ciel 29,99 €
Les Ailes d'Honneamise 19,99 €
Lodoss TV (6 vol) 22,99 €
Memories 29,99 €
Nadia le film collector 31,99 €
Najica 1, 2 19,99 €
Nanako 1, 2 19,99 €
Nazca l'intégrale 29,99 €
Noir 1 à 7 19,99 €
Olive et Tom 1 à 9 15,99 €
Otaku no Video 22,99 €
Pita-Ten 1 à 6 19,99 €
Porté par le Vent 23,99 €
Pretear 1 à 3 19,99 €
Princesse Mononoke 29,99 €
Princesse Sarah 1 à 6 15,99 €
Psycho Diver 24,99 €
Queen Emeraldas 1 19,99 €
Read or Die 19,99 €
RahXephon 1, 2 19,99 €
Roujin Z 19,99 €
Saber Marionette J 1, 2 21,99 €
Sailor Moon TV 1 à 3 15,99 €
Saint Seiya films (2 vol) 15,99 €
Saint Seiya 1 à 7, 11 à 17 15,99 €
Sakura Wars TV 1 à 5 19,99 €
Sankukai le film 24,99 €
Shadow Skill OAV 19,99 €
Shadow Skill TV 19,99 €
Shin Hokuto Ken 1 à 3 18,99 €
Soul Taker 1 à 4 19,99 €
Strange Dawn 1 à 4 19,99 €
Trigun 1 à 8 19,99 €
Twilight Dark Master 24,99 €
Utena 1 à 8 19,99 €
Vampire Hunter D 19,99 €
Voyage de Chihiro 29,99 €
Witch Hunt. Robin 1 à 5 21,99 €
Wolf's Rain 1, 2 et 4, 5 21,99 €
Wolf's Rain 3 + box 29,99 €
X 1999 collector 31,99 €
You're Under Arrest film 19,99 €
Yukikaze 1 21,99 €
MANGA VF (TARIFS INDIQUES A L'UNITÉ)
20th Century Boys 1 à 13 8,54 €
3x3 Eyes 1 à 36 6,60 €
A l'Ouest de Tokyo 11,40 €
Ah ! My Goddess 1 à 28 6,60 €
Aï Non-Stop ! 1, 2 6,60 €
Akira Anime 1, 2 6,94 €
Akira (N&B) 6 vol 11,50 €
Alice 19th 1 à 6 6,08 €
Alichino 1 à 3 8,54 €
Angel Heart 1 à 3 8,50 €
Angel Sanctuary1 à 20 4,75 €
Ange Mode d'Emp.1 à 4 6,60 €
Appare Jipangu 1 à 3 4,75 €
Arms 1 à 9 6,60 €
Audition 1 à 5 6,60 €
Ayashi no Ceres (14 vol) 4,75 €
Basara 1 à 17 5,46 €
Bastard 1 à 22 6,08 €
Battle Royale 1 à 7 6,60 €
Beautiful World 11,40 €
Beck 1, 2 7,13 €
Berserk 1 6,08 €
Black Cat 1 à 9 6,08 €
Black Jack 1 à 4 6,18 €
Black Lagoon 1 6,60 €
Blame 1 à 10 6,08 €
Bleach 1 à 7 6,08 €
Bleu Indigo 1 à 7 6,60 €
Blood Rain 1 6,60 €
Blue 9,45 €
Blues 1 à 33 5,51 €
Bouddha dx 1, 2 11,40 €
Bremen 1 à 5 5,51 €
BX 5,46 €
C. Tsubasa (37vol) 5,51 €
C. Tsubasa world 1 à 18 5,51 €
C.C. Sakura (12 vol) 6,60 €
Chev. Zodiaque (28 vol) 5,46 €
Chobits 1 à 8 7,13 €
Chonchu 1 à 8 6,60 €
Complex 1 à 4 6,60 €
Comte Caïn 1 à 5 4,75 €
Conan 1 à 41 5,46 €
Coq de Combat 1 à 9 7,13 €
Da ! Da ! Da ! 1 à 8 6,60 €
Daigo 1 à 3 5,65 €
Dark Crimson 1 à 3 7,51 €
Dark Striker 1 à 6 6,60 €
Declic Amoureux 1 5,46 €
Demon's Diary 1 6,60 €
Devil Devil 1 à 9 6,60 €
DNA² (5 vol) 4,75 €
DN Angel 1 à 5 6,08 €
Dragonball 1 à 41 6,08 €
Dragonball 42 8,54 €
Dragonball sens Jap 1 à 5 14,25 €
Dragonball dx 1 à 20 8,55 €
Dragon Hunter 1 à 5 6,60 €
Eden 1.2.5 à 8 8,55 €
Eiji 1 a 16 5,46 €
Element Line 1.2 6,56 €
Enfer & Paradis 1 à 10 8,54 €
Escaflowne (8 vol) 6,60 €
Etcetera 1 à 9 6,08 €
Eternal Sabbath 1 à 3 6,08 €
Eternity 1, 2 6,60 €
Evangelion 1 à 8 6,08 €
Exaxxion 1 à 6 6,08 €
Fake 1 à 3 7,13 €
Flame of Recca 1 à 18 4,75 €
Flic à Tokyo 1 à 4 5,46 €
Fly (37 vol) 5,51 €
Forget me Not 9,45 €
Fruits Basket 1 à 11 5,46 €
Fuli Culi 1, 2 7,13 €
Full Metal Panic 1, 2 9,41 €
Fushigi Yugi 18 vol 4,75 €
Galaxy Express 999 1 5,94 €
Gals 1 à 6 6,08 €
Gantz 1 à 8 8,55 €
Genzo 1 à 4 6,60 €
GetBackers 1 à 6 6,60 €
Ghost in the Shell 1 à 4 11,40 €
Global Garden 1 à 3 5,46 €
GTO (25 vol) 6,60 €
Gun Smith Cats (8 vol) 6,08 €
Gunnm (9 vol) 6,08 €
Gunnm Last Order 1 à 4 6,08 €
Gunnm Dx (6 vol) 11,40 €
Hack// 1, 2 8,17 €
Hagane 1, 2 8,50 €
Hana Yori Dango 1 à 10 6,08 €
Hellsing 1 7,13 €
High School 1 à 8 6,60 €
Hikaru no Go 1 à 11 4,75 €
Hoshin 1 à 16 6,08 €
Hungry Heart 1, 2 6,18 €
Hunter X Hunter 1 à 18 5,46 €
I'll 1 à 12 4,75 €
Ikebukuro W.G.P. 7,55 €
Ikkitousen 1, 2 9,45 €
Imadoki (5 vol) 4,75 €
Imbéciles Heureux 1 7,13 €
Inugami 1 à 11 7,13 €
Inu Yasha 1 à 14 5,46 €
I.N.V.U. 1 à 4 6,60 €
Is" (15 vol) 4,75 €
Island 1 à 7 8,17 €
Jojo 1 à 33 5,51 €
Kaikisen 9,45 €
Kamikaze 1 a 6 9,41 €
Karakuri Circus 1 à 7 5,46 €
Katsuo (10 vol) 6,08 €
Ken Fist Blue Sky 1 à 4 8,50 €
Kenshin (28 vol) 6,08 €
Kill Me Kiss Me 1 à 4 6,60 €
Kimengumi (13 vol) 8,55 €
Kindaichi 1 à 14 4,75 €
King of Fighters 1 à 8 11,88 €
Kiseiju Parasite 1 à 10 6,08 €
Kizuna 1 à 3 7,13 €
Knight Gunner 1 à 3 6,60 €
Koi Koi Seven 1 7,55 €
Kyo 1 à 16 5,46 €
L'Eternité peut-être 1, 2 5,51 €
L'Habitant de l'Infini 1a99,03 €
La Femme Défigurée 1, 2 5,46 €
La loi de Ueki 1 6,60 €
Lawful Drug 1 à 3 8,55 €
Le Manoir Horreur 1 à 4 5,46 €
Les Bijoux 1 à 3 6,60 €
Let's Be Anormal 1, 2 6,60 €
Lineage 1 à 4 6,60 €
Lone Wolf & Cub 1 à 6 9,49 €
Love Hina 1 à 14 6,60 €
Love my Life 8,55 €
Ludwig II 1 à 3 8,50 €
Magie Intérieure 1 à 4 5,46 €
Magnolia 2 à 10 6,00 €
Marine Blue 1 à 4 6,60 €
Marmalade boy 1 à 8 6,08 €
Mars 1 à 10 6,60 €
Metal Brain 1 à 3 6,60 €
Mint na Bokura 1 à 6 6,08 €
Model 1 à 5 6,60 €
Monster 1 à 16 6,60 €
MPD Psycho 1 à 3 7,51 €
MW 1 à 3 4,75 €
Najica 1 à 3 8,54 €
Nana 1 à 8 5,46 €
Nana 9 5,94 €
Nanairo Inko 1 à 4 6,18 €
Naruto 1 à 13 5,46 €
Niji-Iro Togarashi 1 à 6 6,08 €
Noritaka (18 vol) 6,08 €
One Piece 1 à 23 6,08 €
Paradise Kiss 1 5,94 €
Parallel 1, 2 6,60 €
Patlabor 1 à 4 6,60 €
Peach Girl 1 à 17 6,46 €
Peridot 1, 2 8,50 €
Ping Pong 1 à 4 9,98 €
Planètes 1 à 3 8,98 €
Player Kill 1 à 5 6,60 €
Priest 1 à 5 6,60 €
Princesse Kaguya 1 à 4 6,60 €
Ragnarök 1 à 3 8,54 €
Ragnarök Abyss 1 à 5 6,60 €
Rahxephon 1 à 3 8,54 €
Ranma 1/2 (38 vol) 6,08 €
Rave 1 à 12 6,08 €
Ray 1 à 3 8,55 €
Red Eyes 1 à 5 8,54 €
Redrum 327 1 7,55 €
RG Veda 1 à 10 8,55 €
Role Playig Girl 1 6,60 €
Rookies 1 à 23 4,75 €
Sailormoon (18 vol) 6,08 €
Saint Seiya G 1 8,50 €
Saiyuki 1 à 3 9,69 €
Sanctuary 1 à 5 6,60 €
Say Hello to B.J. 1, 2 6,08 €
Seimaden 1 à 3 8,55 €
Secret Chaser 1, 2 7,13 €
Shaman King 1 à 21 5,46 €
Shin Angyo Onshi 1 à 7 6,60 €
Shin Kim. Or. Road 1, 2 8,55 €
Shonen 1 à 18 6,60 €
Silent mobius 0 à 6 8,17 €
Sing Yesterday 1 à 3 7,13 €
Sirius 1 6,60 €
Slam Dunk 1 à 29 5,46 €
Step up Love Story 1 à 4 7,51 €
Sweet Lovin' Baby 8,55 €
Tenchi Muyo 1 à 12 6,60 €
Testarotho 1 à 4 8,54 €
The Tarot Cafe 1, 2 8,54 €
Tigre & Dragon 1 11,40 €
Tokyo Babylon 1 à 7 8,55 €
Tomie 1, 2 8,55 €
Tough 1 à 26 7,13 €
Transparent 1, 2 6,08 €
Un Eté Andalou 9,45 €
Urukyu 1 à 8 6,60 €
Vagabond 1 à 19 8,55 €
Videogirl Aï (13 vol) 4,75 €
Vitamin 1 à 5 6,60 €
X de Clamp 1 à 18 4,75 €
Yongbi 1 à 8 6,60 €
Yu Gi Oh 1 à 30 5,46 €
Yureka 1 à 7 6,60 €
Yuyu Hakusho (19 vol). 5,46 €
Zetman.1 8,55 €
Zetman nouvelles. 4,75 €
Zetsuaï (5 vol). 4,75 €
disponible
Sortie entre le 1er et le 10
Sortie entre le 11 et le 20
Sortie entre le 21 et le 30
Sortie non précisée - contactez-nous
BON DE COMMANDE MANGATEC
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Mode de règlement : Chèque Mandat
CB : / / / / Exp. : /
Envoi Colissimo Suivi (48H) pour un article : 6,00 €
Envoi Colissimo Suivi (48H) pour plusieurs articles : 7 €
Envoi C.E. : 13 € ; DOM (avion) : 20 € ; TOM et reste du monde (avion) : 30 €
AL 104
DÉSIGNATION
QUANTITÉS
MONTANT
FRAIS DE PORT
TOTAL
e-mail :
N° client :
tél (facultatif) :
carte fidélité :
PLUS DE 15.000 CLIENTS SATISFAITS



What's up Doc ? les news

Rubrique réalisée par Doc'Olivier, Doc'Pierre, Doc'Youli, Doc'Nico, Doc'Hervé (clips) et Doc'Tom (SFX)

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

PAS MAL D'IDÉES INTÉRESSANTES ET ORIGINALES DANS LES DERNIÈRES PRODUCTIONS TV NIPPONES. DES SÉRIES À SURVEILLER, QUI ARRIVERONT PEUT-ÊTRE DANS NOS CONTRÉES D'ICI UN AN OU DEUX...

SAMURAI 7

TV *Samurai 7* est l'une des dernières créations du studio Gonzo. Il s'agit d'une adaptation libre de l'histoire imaginée et filmée par le cinéaste KUROSAWA Akira, qui avait donné naissance au célèbre film américain *Les Sept Mercenaires*. Cette adaptation est néanmoins officielle puisque les droits furent négociés directement avec les descendants du grand réalisateur.

L'histoire est transposée dans un monde futur, mais une autre grande différence avec l'œuvre originale est que l'un des sept *samurai* est une femme et qu'on y trouve un robot géant du nom de Raiden. Tous les protagonistes sont des *cyborgs* à moitié humain, à moitié machine. Ils vont devoir défendre le petit village de Kanna, qui est attaqué tous les ans par des bandits (eux aussi *cyborgs*, pour la plupart). Kanbei va alors rassembler un petit groupe de sept personnes afin de défendre le village.





La série est diffusée sur la chaîne payante Sky Perfect TV. L'animation est dans le style Gonzo, avec moult effets digitaux et le *staff* regroupe plusieurs noms familiers : à la mise en scène, TAKISAWA Toshifumi (*Dirty Pair, Big Wars*), au *chara-design*, KUSANAGI Takuhito (auteur du *manga Shangai Kaijinzoku* et *designer* des créatures de *Blue Submarine n° 6*), aux *mechas*, KOBAYASHI Makoto (*Last Exile, Venus Wars, Giant Robot*), et aux décors, OGURA Hiromasa (*Ghost in the Shell, Jin-Roh, Ninja Scroll*). Les musiques sont composées par WADA Kaoru (*Ninja Scroll, Lodoss* – série TV, *Inu Yasha*...). La série est coproduite par MICO, une branche de la NHK, la télévision publique japonaise, et elle devrait compter 26 épisodes.



AGATHA CHRISTIE
EN DESSIN ANIMÉ

TV La chaîne publique NHK diffuse depuis juillet un dessin animé intitulé *Agatha Christie no meitantei Poirot to Marple* (*Poirot et Marple, les détective d'Agatha Christie*). Il met ni plus ni moins en scène deux grands héros de la fameuse romancière, Hercule Poirot et Miss Marple. Chaque épisode repose sur une enquête du détective moustachu, la vieille dame n'intervenant que de temps à autre. Cette adaptation a été réalisée au studio OLM. La mise en scène est signée TAKAHASHI Naohito (*Bersek, Maribel, Kurumi l'ange d'acier*), les personnages ont été créés par ICHIISHI Sayuri (*Pokémon, Wedding Peach*).

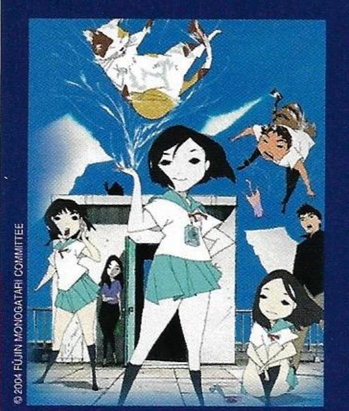


LUPIN III



TV Comme chaque été, Lupin, *alias* Edgar le cambrioleur, est venu faire un tour sur la chaîne NTV le temps d'un téléfilm. Intitulé *Nusumareta Lupin* (*Lupin volé*), il nous emmène en France sur les traces du trésor disparu des Bourbon, descendants de la plus vieille dynastie des rois de France. Ce téléfilm a été réalisé par UEDA Hidehito (*Julie et Stéphane, H2*), toujours aux studios TMS.

FÛJIN MONOGATARI
Windy Tales


© 2004 FÛJIN MONOGATARI COMMITTEE

TV *Fûnin Monogatari* (*L'histoire de l'homme du vent*) est un nouvel *anime* de 13 épisodes qui sera diffusé sur la chaîne de *pay per view* Sky Perfect TV à partir du 11 septembre. Elle est supervisée par OSHII Mamoru (*Ghost in the Shell*, *Avalon*) qui a constitué lui-même l'équipe technique au sein du studio Production IG. On retrouve ainsi à la réalisation NISHIMURA Junji (*Samurai Deeper Kyo*, OAV de *Ranma 1/2*) et l'inévitable KAWAI Kenji (*Ghost in the Shell*, *Patlabor*, *Ranma 1/2*...) aux musiques.
Nao est une jeune collégienne qui étudie la photographie. Un jour, avec sa camarade Miki, elle trouve un petit chat sur le toit du collège. Nao essaie alors de prendre celui-ci en photo, mais il s'envole littéralement dans les airs. Surprise, Nao tombe du toit, mais est sauvée par une rafale de vent. Quelques jours plus tard, Nao remonte sur le toit et retrouve le petit chat. Ryoko, une autre élève, lui dit alors que ce chat est capable de dompter le vent. Chose extraordinaire, leur professeur Daiki est capable de faire la même chose. C'est d'ailleurs lui qui a sauvé Nao lors de sa chute quelques jours plus tôt, mais Nao n'est pas au bout de ses surprises...

Otogizôshi



TV Les Otogi Banashi sont des sortes de contes et légendes japonais. Nous sommes dans le Japon médiéval : les guerriers côtoient les Onmyoji, des magiciens. La plupart de ces magiciens rivalisent de puissance pour essayer de gouverner le pays. Un jour, un simple guerrier, muni de son arc et de ses flèches, décide de les affronter. Diffusée sur NTV, cette série complètement originale s'inspire de la même légende japonaise qui avait donné naissance à l'OAV *Kai Doh Maru*, également produite par Production IG. Réalisée par NISHIKUBO Mizuho (*Zillion*, *Video Girl Ai*), on retrouve justement à la création des personnages le *mangaka* TAJIMA Shôu (*MDP Psycho*, *Kai Doh Maru*). Animée par KISE Kazuchika (*Innocence*, *Blood*, *Patlabor*), la série comptera 26 épisodes.

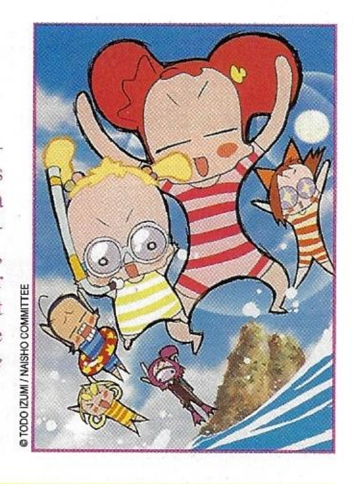


© IG / VAP / NTV

NAISSANCE !

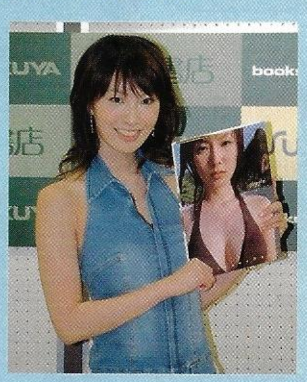
DIVERS La comédienne HAYASHIBARA Megumi, connue pour avoir doublé de nombreux personnages de dessins animés (Ranma dans *Ranma 1/2*, Mamoji dans *Blue Seed*, Lina Inverse dans *Slayers*), et élue durant des années meilleure comédienne de doublage, a mis au monde une petite fille cet été !

OJAMAJO DOREMI NA-I-SHO


© TODO IZUMI / NAISHO COMMITTEE

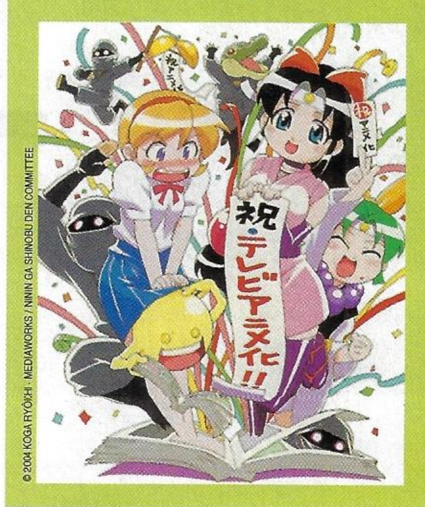
TV *Con-fi-dence* : c'est ainsi que l'on pourrait traduire le titre de cette nouvelle série de 13 épisodes de *Magical Doremi*. Alors que l'on croyait la saga épuisée après quatre années de diffusion, cette mini-série est une belle surprise pour les fans. Toutefois, il fallait payer pour visionner les épisodes cet été sur la fameuse chaîne Sky Perfect TV qui sait décidément choisir les bonnes aventures ! Cette nouvelle mouture est toujours dirigée par SATÔ Jun'ichi (*Strange Dawn*) pour Tôei Animation.

RECONVERSIONS



TV Ces derniers temps, de nombreux acteurs de série *live* se reconvertissent dans le milieu du doublage. Après KANEKO Noboru (*Gao-Red*, *Godzilla 2002*), qui doublait l'année dernière les OAV de *I'll CKBC*, HAGINO Takashi (*Kamen Rider Oja*) qui interprétait le rôle principal de Yugo le négociateur, ou encore Ryôhei (*Kamen Rider Zolda*) dans *Gundam Seed*, c'est au tour de la très ravissante NAGAZAWA Nao (*Hurricane Blue*) d'avoir doublé un personnage de la série *DN-Angel*. Le fait d'utiliser des acteurs célèbres dans les séries animées récentes semble être un plus non négligeable en termes financier ou d'audience actuellement.

Ninin ga Shinobuden



© 2004 KOGA RYÔICHI • MEDIAWORKS / NININ GA SHINOBU DEN COMMITTEE

TV Cet *anime* tiré d'un *manga* de KOGA Ryôichi conte les aventures d'une jeune fille qui veut devenir ninja et qui, pour cela, entre dans une université. Ici encore, comme *L'Académie des ninjas* ou encore *Nintama Rantarô*, cette école est montrée sous un côté comique. Produite au récent studio UFO-Table (*Futakoi*, *Tristia*), on retiendra surtout dans le *staff* de cette série les décors de ÔNO Hiroshi (*Kiki la petite sorcière*, *La légende de Crystania*).

GIRLS BRAVO First Season


© MARIO KANEDA · KADOKAWA SHOTEN / GIRLS BRAVO COMMITTEE

TV *Girls Bravo* est une adaptation d'un *manga* de KANEDA Mario publié dans la revue Shônen Ace (Kadokawa Shoten). La série est diffusée tard la nuit sur la chaîne Fuji TV. Elle conte les aventures d'un garçon, Yukinari, qui fait littéralement une allergie aux filles. En effet, du fait de sa maladresse et de ses inaptitudes en sport, il a souvent été raillé par ces dernières. Aussi évite-t-il de s'en approcher, mais il les apprécie quand même. Un jour, Yukinari va faire la connaissance de Miharu, une fille venant d'un autre monde, Selen (Sélène, ancien nom donné à la déesse de la Lune). Chose extraordinaire, il ne ressent aucune allergie malgré la proximité de Miharu… L'animation est assurée par le studio AIC, avec un *chara-design* signé MAKINO Ryûichi (*BPS Battle Programmer Shirase*).

Read Or Die


© STUDIO ORPHÉE / ANIPLEX

VIDÉO *ROD the TV*, dont la diffusion des 20 épisodes s'est terminée récemment sur Fuji TV, continuera cependant en vidéo puisque la série comportera au final 26 épisodes. Elle sera néanmoins rediffusée en totalité sur le réseau satellite de la chaîne Fuji TV.

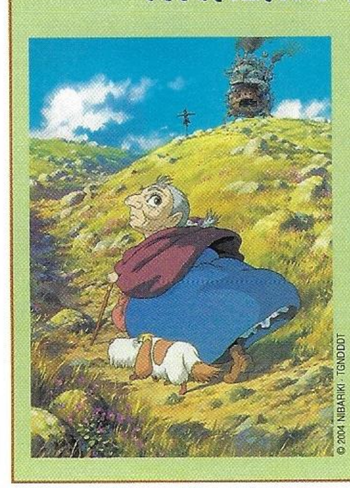
Kaleido Star




© 2003 SATÔ JUNICHI · HAL · GDH / KALEIDO STAGE

VIDÉO *Kaleido Star* est une série TV qui s'est achevée après 51 épisodes. Mais en fait, un 52e et dernier, concluant le tout, sortira sous forme d'OAV. Terminer les séries TV en proposant les derniers épisodes en DVD semble être une pratique de plus en plus courante au Japon… Le personnage principal de cet épisode sera Rosetta, la jeune fille qui ne rit jamais. Celle-ci se voit confier un rôle au théâtre, celui de « La princesse qui ne riait jamais ».

MIYAZAKI À VENISE


© 2004 NIBARIKI · TGNDDDT

CINÉ Le nouveau film de MIYAZAKI sortira en novembre au Japon, mais il sera projeté en première mondiale au festival de Venise entre le 1er et le 10 septembre. Le film sera même en compétition ! Cette 61e édition sera décidément très animée car on y verra également *Shark Tales*, prochain long métrage DreamWorks en 3D, ainsi que *Steamboy* d'ÔTOMO en clôture. Ces deux derniers films, eux, ne sont pas en compétition.

La France au Japon

CINÉ Après *Kirikou*, puis *Princes et Princesses*, deux nouveaux longs métrages d'animation français viennent de sortir au Japon : *L'enfant qui voulait être un ours* de Jannik HASTRUP et *Le chien, le général et les oiseaux* de Francis NIELSEN. Certes, la distribution est minimaliste, mais pour certains films japonais qui sortent en France, c'est également le cas…

NEWS DVD
RÉÉDITIONS, SORTIES…

▷ INNOCENCE : Le film de OSHII Mamoru sortira le 15/09 en deux éditions. La première, standard, présentera le film et un second DVD de bonus (avec *making of*, bandes annonces et un entretien entre OSHII et SUZUKI, patron du studio Ghibli). L'édition *collector* contient la même chose (mais en DTS), avec en plus trois autres DVD proposant notamment un très long *making of* de 4 heures et une belle figurine (Réf. Standard : VWDS-9102, 3 800 ¥, Réf. Collector : VWDS-9105, 49 800 ¥ !).


© 2004 SHIROW MASAMUNE / KODANSHA · IG, ITNDDTD

▷ FUSHIGI NO UMI NO NADIA : MUSIC VIDEO : Fin août est sorti ce DVD qui regroupe les clips de *Nadia le secret de l'Eau Bleue* édités à l'époque en *laserdisc*. Même s'il s'agit de simples montages d'extraits de la série sur diverses chansons, ils étaient plutôt bien faits. Ce DVD devrait donc trouver quelques adeptes (Réf. : TOBA-1008, 2 800 ¥).

▷ SAINT SEIYA : TENKAI JOSÔ – OVERTURE : C'est le 24/09 que sortira en DVD le cinquième film de *Saint Seiya*, le prélude au Tenkai. Comme 90 % des DVD nippons, il sera en VO pure (sans sous-titres) mais agrémenté de quelques bonus : *making of*, commentaire audio de la voix japonaise de Seiya et bande annonce cinéma (Réf. : BCBA-1960, 8 800 ¥).


© KURUMADA MASAMI / SHUEISHA · TOEI ANIMATION

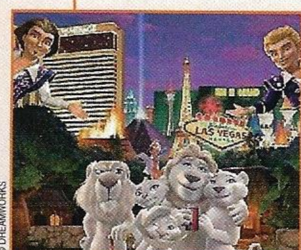
▷ INU YASHA : *Tenka hadô no tsurugi*, le long métrage d'*Inu Yasha* sorti en décembre dernier, est désormais disponible à la vente. D'une durée de 99 minutes, il est proposé en VO 5.1 avec quelques bandes annonces en guise de suppléments (Réf. : SDV-2891D, 6 000 ¥).

▷ ATTACKER YOU ! DVD-BOX : L'intégralité des épisodes de *Jeanne et Serge* (58 tout de même !) vient de ressortir d'un coup en un seul coffret (en VO et sans aucun supplément) (Réf. : LCDV-91004, 46 000 ¥).

WHAT'S UP DOC ? AUX U.S.A.

UN PETIT TOUR OUTRE-ATLANTIQUE POUR SAVOIR CE QUI RISQUE DE NOUS ARRIVER LES MOIS PROCHAINS....

FATHER OF THE PRIDE


© DREAMWORKS



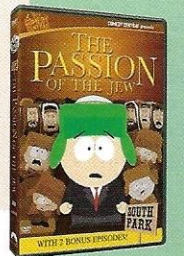
TV Après le film *Shrek*, DreamWorks utilise la 3D pour créer une série TV satirique de 26 épisodes : *Father of the pride* (*Le père de la troupe*, jeu de mots avec *Father of the bride / Le père de la mariée*). Diffusée sur la chaîne NBC chaque mardi à 21 h depuis le 31 août, elle met en scène une famille de lions blancs rendue célèbre à Las Vegas par des grands illusionnistes Siegfried & Roy. Larry, le papa lion, est doublé par le comédien John Goodman.

THE BATMAN

TV Warner lance une nouvelle série animée autour de l'homme chauve-souris ! *The Batman* débutera le 11 septembre et racontera cette fois l'enfance de Bruce Wayne : on le retrouvera à 13 ans et l'on tâchera de comprendre comment il est devenu le justicier froid et implacable que l'on connaît. On verra également ses premiers face-à-face avec Joker, Catwoman ou Mr Freeze. Dans un premier temps, la série comptera 13 épisodes.

© WARNER

NEWS DVD
SORTIES DU MOIS



▷ SOUTH PARK : THE PASSION OF THE JEW : Cet épisode spécial de *South Park* est sorti en DVD le 31 août, jour de la sortie vidéo du film *La Passion du Christ* de Mel Gibson. Après avoir vu ce film controversé, Stan et Kenny vont tenter de rencontrer l'acteur-réalisateur… En bonus, un épisode où nos amis sont arrêtés pour avoir téléchargé de la musique religieuse sur Internet ! À savourer, malheureusement uniquement en VO sur ce DVD.

▷ HOME ON THE RANGE : C'est le 14/09 que sortira en DVD *La Ferme se rebelle*, dernier Disney en animation 2D (arrivé cet été sur nos écrans). Il sera doté d'une piste française québécoise 5.1, mais d'assez peu de bonus (mini-*making of*, clip, scènes coupées, galerie, jeux). Une édition *collector* sera certainement envisagée ultérieurement.

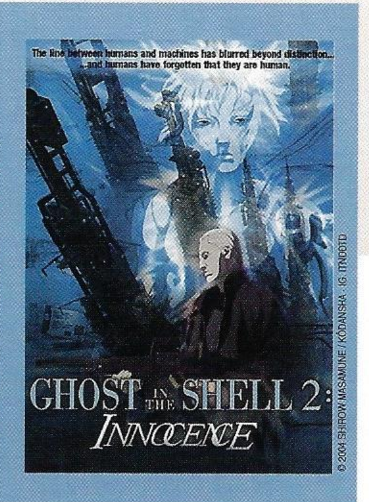

© DISNEY

▷ KAENA : THE PROPHECY : Le film de Chris Delaporte sort déjà en DVD Zone 1 le 07/09, uniquement en anglais et avec les mêmes bonus que l'édition française (petit *making of*, fausse interview de Kaena, bandes annonces).

▷ YU-GI-OH ! THE COMPLETE FIRST SEASON : Funanimation vient d'éditer un énorme coffret de 6 DVD contenant les 49 premiers épisodes de *Yu-Gi-Oh !*

Ghost in the Shell 2 Innocence

CINÉ La suite de *Ghost in the Shell*, réalisée par Oshii Mamoru, sortira sur quelques écrans américains le 17 septembre. « Quelques » seulement, car comme bon nombre de films étrangers, la distribution sera réduite à une poignée de grandes villes en attendant une prochaine sortie DVD à plus grande échelle. Notons que bien que Buena Vista (filiale Disney) ait mis de l'argent dans la production du film, c'est pourtant Go Fish Pictures, filiale de DreamWorks (le gros concurrent de Disney sur le plan de l'animation) qui distribue le film aux États-Unis. Les Américains ont choisi de communiquer sur *Ghost in the Shell*, en mettant ce titre en avant, contrairement aux Japonais qui avaient nommé le film « *Innocence* », tout simplement.



© 2004 SHIROW MASAMUNE / KODANSHA · IG, ITNDDTD

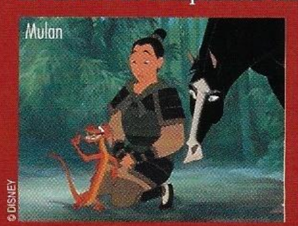
YU-GI-OH! LE FILM


© TAKAHASHI KAZUKI / STUDIO DICE / SHŪEISHA, TV TŌKYŌ, NAS

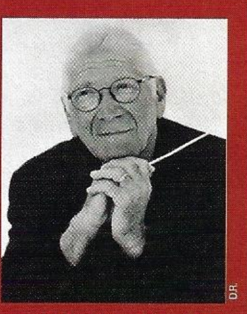
CINÉ Sorti en août, ce film de *Yu-Gi-Oh!* a engrangé 9,4 millions de dollars de recettes le premier week-end. Un résultat moyen, de l'ordre du troisième film de *Pokémon*, mais qui semble satisfaire Warner et 4Kids Entertainment qui distribue la série à travers le monde. Bien qu'entièrement réalisé au Japon, ce film inédit a été initié par les Américains qui estimaient que la série avait suffisamment de potentiel pour être portée sur grand écran. Il sortira en novembre en France, et seulement l'année prochaine au Japon.

JERRY GOLDSMITH

DIVERS Le célèbre compositeur nous a quittés le 21 juillet à l'âge de 75 ans des suites d'un cancer. Après avoir étudié le piano, il débute sa carrière de compositeur chez CBS en travaillant notamment sur *La Quatrième Dimension*. Mais c'est au cinéma qu'il fait carrière en signant plus de 300 musiques de films (*La Planète des singes, Alien, Star Trek, La Momie*…). Il a aussi travaillé sur des longs métrages d'animation : *Mulan, Brisby et le secret de Nimh* et dernièrement, *Les Looney Toons passent à l'action.*



© DISNEY


DR

WUD

WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

RENTRÉE OBLIGE, VOICI UNE REVUE COMPLÈTE DES NOUVEAUTÉS À DÉCOUVRIR SUR LES CHAÎNES DE TÉLÉVISION !

TF1

TV Au moment où nous bouclons ces lignes, TF1 n'a pas encore dévoilé sa grille de rentrée, mais nous savons d'ores et déjà que la chaîne devrait proposer une série japonaise inédite : *Megaman NT Warrior*. Tirée d'un célèbre jeu vidéo, ce dessin animé qui s'intitule au Japon *Rockman.EXE*, raconte l'histoire d'un robot pourvu d'un bras armé et qui devra contrer des virus qui sévissent sur le Net.

FRANCE 3 ET SES « TRUC »

TV Adieu TO3, l'habillage de la case jeunesse de France 3 s'appelle désormais France Truc. Il y a Truque, la fille, Truc, le garçon et Truk, la bestiole, qui viendront ponctuer les séries de la chaîne. Les rendez-vous restent toutefois les mêmes : les dessins animés sont concentrés le matin, notamment le mercredi et le samedi. Côté nouveautés, la chaîne a sorti ses dernières coproductions ou acquisitions :

- *Les Gnoufs* : Coproduit avec Method Films, de drôles de bestioles venues de l'espace qui découvrent la Terre.
- *Chasseurs de Dragons* : Réalisé par Norman Leblanc (*Bob Morane*), une série d'*heroic fantasy* dans une Terre futuriste peuplée de dragons affamés. Un total de 26 épisodes pour un dessin animé qui s'offre un générique interprété par... The Cure !
- *Flatmania* : L'histoire d'un garçon qui se retrouve dans un magazine de papier, tout plat !
- *Astro Boy* : La nouvelle série du petit robot ne débarque pas seulement sur Canal J (voir encadré plus loin), mais aussi sur France 3, chaque samedi matin à 9 h 20.

Sans oublier la quatrième saison de *Hôpital Hilltop* (13 x 13 minutes, fraîchement sortie du studio Folimage), une cinquième de *Pingu* et des épisodes inédits de *La Famille Pirate, Jackie Chan* et *Sourire d'enfer.*

Astro Boy

© SONY PICTURES TELEVISION 2004 / TEZUKA PRODUCTIONS

Les Gnoufs

Chasseurs de Dragons



Flatmania

© 2002 FUTURIKON SA METHOD FILM / VIVATOON KYU / © FRANCE 3 / FUTURIKON / SUPER RTL / RTL FAMILY ENT. / CANAL J / © FRANCE 3 / METHOD FILMS

IMAGES : FRANCE 3

LA RENTRÉE SUR M6

TV M6 a donné un coup de fouet à sa case jeunesse en 2003 et entend bien faire de même dès septembre 2004 :

- Les spectateurs retrouveront la suite inédite de *Funky Cops* (13 nouveaux épisodes) et la troisième saison de *Yu-Gi-Oh!*
- Autre série nippone totalement inédite celle-là, *Nadja*, produite par Toei Animation en 2003, nous contera le destin d'une jeune orpheline anglaise au XIXe, découvrant que sa mère disparue est toujours vivante. Un grand périple l'attend pour la retrouver (voir article page 74). Par contre, nous venons d'apprendre qu'elle ne devrait pas commencer avant la fin de l'année.
- Après s'être affiché sur Canal J, *Martin Mystère*, adapté de la BD italienne d'Alfredo Castelli, sera aussi présent dans des aventures fantastiques clairement inspirées par une esthétique « *manga* ». Une série du jeune réalisateur Stéphane Berry (*Totally Spies*).
- *Atomic Betty*, coproduit par Atomic Cartoon, mettra en scène la jeune Betty, gardienne intergalactique luttant contre le terrible Maximus et devant cacher son identité secrète à son entourage.
- Enfin, on découvrira *Jenny Robot*, série de Nickelodeon, racontant la vie d'une fille robot, Jenny, programmée pour protéger la terre. Elle voudrait être une fille comme les autres, mais sa puissance lui joue bien des tours.

Nadja

© TOEI ANIMATION · ASC



Martin Mystère

© MARATHON / RAI / YTV / M6 / CANAL J



Cynthia ou le rythme de la vie

© ASÔ IZUMI / SHÛEISHA · TATSUNOKO

FRANCE 5

TV *Signé Cat's Eyes*, diffusé durant tout l'été, se poursuit et s'achève en septembre dans Midi les Zouzous (en semaine de 12 h 05 à 13 h 45). La série sera remplacée le 23/09 par *Cynthia ou le rythme de la vie*, 18 épisodes pour suivre l'ascension d'une jeune gymnaste et d'un ami rockeur un peu rebelle. Cette série fait partie de ces dessins animés sportifs découverts autrefois sur La Cinq !

Autre série de La Cinq, *Les 4 filles du Dr March* débarque le samedi uniquement (dans la case de 12 h 30 à 13 h 30) à partir de début septembre. Enfin, les abonnés du câble et du satellite qui reçoivent la chaîne 24 h / 24 peuvent suivre la rediffusion de *Cat's Eyes* dans Bonsoir les Zouzous, le week-end de 19 h à 21 h 45.

CLONE WARS ABSENT ?

TV Bien que la mini-série *Stars Wars - Clone Wars* ait été acquise par France 3, aucune diffusion n'est pour l'instant prévue pour ce dessin animé passé sur Cartoon Network. Le format (quelques minutes par épisode), le sujet, mais surtout le public visé ne semblent pas avoir conquis ni convaincu les responsables de la chaîne qui ne profiteront donc pas de l'effet d'annonce de la sortie DVD de la première trilogie !

Suite de LOVE HINA sur France 2 ?



© AKAMATSU KEN · KÔDANSHA / LOVE HINA ONSEN KUMIAI · TV TOKYO

TV Pas de *Love Hina* pour l'instant à la rentrée sur France 2. Les deux épisodes programmés en juin n'ont, semble-t-il, pas encore convaincu suffisamment de téléspectateurs. Mais le projet d'ouvrir une case « *manga* » n'est pas abandonné. Côté animation, on pourra revoir en septembre *Les durs du mur* et la série en 3D *X'Calibur*.

Game One

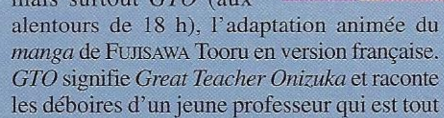
TV Une nouvelle grille débutera mi-septembre sur la chaîne des jeux vidéo. Au programme côté séries, *Submarine Super 99*, l'une des dernières adaptations d'un *manga* de MATSUMOTO Leiji (*Albator*) dont l'histoire se déroule en milieu sous-marin (voir chronique du DVD page 24). Inédite à la télévision, on la retrouvera du lundi au vendredi à raison d'un épisode par jour (à 7 h 20, 12 h 35 et 18 h). Comme *Submarine Super 99* ne compte que 13 épisodes, il sera ensuite remplacé début octobre par *Les Chevaliers du Zodiaque*.



© 2003 LEIJI MATSUMOTO / SS-99 PRODUCTION COMMITTEE

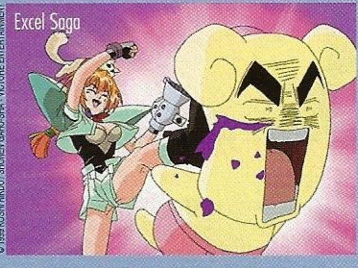
La Kaz de Canal +

TV Après avoir lancé il y a quelques années Manga Manga, qui permettait de retrouver des films d'animation japonais, après avoir déniché des séries américaines pour adultes comme *Les Simpson* ou *South Park*, Canal Plus créé à partir du 30 août La Kaz, un rendez-vous quotidien de 17 h 35 à 19 h 00 où vont se succéder dessins animés, musiques et infos, le tout destiné à un public ado, voire adulte. Présenté par un animateur, Yannick Zicot, on pourra y voir la saison 6 de *South Park*, mais surtout *GTO* (aux alentours de 18 h), l'adaptation animée du *manga* de FUJISAWA Tooru en version française. *GTO* signifie *Great Teacher Onizuka* et raconte les déboires d'un jeune professeur qui est tout sauf un modèle pour ses élèves : il boit, il regarde des vidéos porno, il n'a pas le niveau pour enseigner, il drague ses élèves, et pourtant… il parvient à aider des ados en difficulté. Si vous n'avez pas encore vu la série (éditée en DVD par Kaze), ce sera à suivre sur Canal, mais en crypté !





© TOORU FUJISAWA / KODANSHA · FUJI TV · ANIPLEX · PIERROT



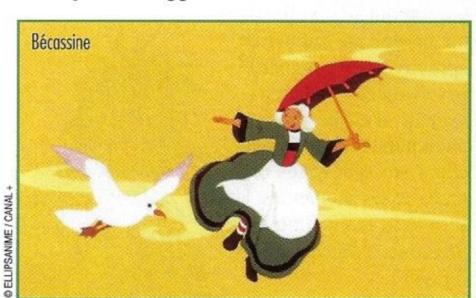
Également prévue, la délirante série *Excel Saga* dont nous vous avions présenté un épisode en supplément DVD, il y a un peu plus d'un an. L'histoire de deux agents spéciaux féminins chargés de dominer le monde, mais qui n'arrivent même pas à se dominer elles-mêmes… Cette série de 26 épisodes est pour l'instant annoncée sous réserve, et sortira prochainement en DVD chez Dybex.

MA PLANÈTE

TV La chaîne documentaire proposera en septembre la série *Papyrus* (produite par Dupuis) et *X-Calibur* (série en 3D réalisée par Ellipsanime pour Canal+ et France 2).

TÉLÉTOON

TV La grille est dotée de nouveaux rendez-vous, Code F à 17 h, plutôt réservé aux filles, puis Code G à 18 h, pour les garçons ! Par ailleurs, la chaîne accueille *Angela Anaconda, Silverwing* (tiré d'un roman qui a détrôné *Harry Potter* au Canada !) ou encore *BeyBlade G-Revolution*, 52 épisodes inédits sur nos jeunes amateurs de toupies. Et pour marquer la rentrée, Télétoon programme le 8 septembre à 13 h 30 dans La séance du mercredi, *Bécassine, le trésor viking*, le long métrage de Philippe VIDAL sorti en salle en 2001.



© ELLIPSANIME / CANAL +

TIJI

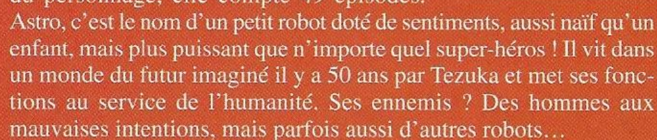
TV La chaîne des tout-petits vient d'acquérir quatre récents spéciaux des nouvelles aventures de *Charlotte aux Fraises*. Le premier sera diffusé le 26/09 à 19 h.

Canal J

TV L'événement de la rentrée, c'est l'arrivée d'*Astro Boy* tous les jours de la semaine à 17 h 25 et le week-end à 9 h 25. Il s'agit de la dernière adaptation en date du fameux *manga* de TEZUKA Osamu (*Le Roi Léo, BlackJack*). Produite en 2003 pour les 50 ans du personnage, elle compte 49 épisodes.

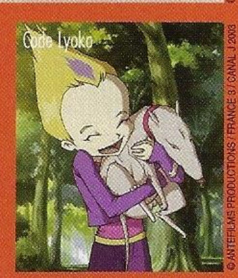


© SONY PICTURES TELEVISION INT'L / TEZUKA PRODUCTIONS



Astro, c'est le nom d'un petit robot doté de sentiments, aussi naïf qu'un enfant, mais plus puissant que n'importe quel super-héros ! Il vit dans un monde du futur imaginé il y a 50 ans par Tezuka et met ses fonctions au service de l'humanité. Ses ennemis ? Des hommes aux mauvaises intentions, mais parfois aussi d'autres robots…

Canal J récupère par ailleurs plusieurs séries déjà vues sur les grandes chaînes hertziennes, mais inédites sur le câble et le satellite : *Kid Paddle, Code Lyoko, Mon ami Marsupilami, Les nouvelles aventures de Lucky Luke* ou encore *Corneil et Bernie*.



© ANTEFILMS PRODUCTIONS / FRANCE 3 / CANAL J 2003

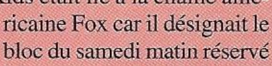
Une nouvelle chaîne : Filles TV

TV La lettre grecque *Phi* est l'emblème de cette nouvelle chaîne du groupe Lagardère (Canal J, MCM) et elle s'adresse principalement aux filles de 11 à 17 ans. Un pari audacieux pour un public souvent délaissé car les chaînes jeunesse programment davantage de séries pour les garçons, sachant qu'elles sont généralement regardées par des filles, plutôt que le contraire. On ne verra pas du tout de dessins animés dans un premier temps sur cette chaîne, mais signalons quand même un programme inédit en animation Flash produit par KBP, *Friday Wear*, qui raconte la vie de deux étudiantes qui font un stage dans un magazine de mode. 26 épisodes de 3 minutes ponctueront la grille de manière quotidienne.



© KBP / FILLES TV

Fox Kids devient Jetix





TV Depuis plus de six mois, Fox Kids se préparait au changement : Jetix était déjà le nom de la case horaire la plus regardée en fin d'après-midi. C'est désormais chose faite, la chaîne est rebaptisée Jetix depuis le 28 août. En effet, le nom Fox Kids était lié à la chaîne américaine Fox car il désignait le bloc du samedi matin réservé à la jeunesse. Depuis, le groupe Saban avait développé ce bloc en créant des chaînes à travers le monde (principalement en Europe et en Amérique du Sud). Les liens avec la Fox sont donc loin car Saban a été racheté par Disney, lui-même plutôt lié à ABC, grande concurrente de la Fox aux États-Unis.
Bref, ce nouveau nom n'empêche pas l'arrivée de nouveautés pour cette rentrée comme la récente adaptation des *Tortues Ninja*, mais aussi des épisodes inédits de *Shin-chan*, *Sonic X* et *Shaman King*.


Shaman King

AB1

TV Tous les jours, à 17 h 20, retrouvez *Ranma 1/2*, *Jeanne et Serge*, *Cobra* et *Nicky Larson*. Et pour ceux qui veulent encore plus de séries des années 80-90, rendez-vous le mercredi matin dès 10 h 15 avec *Jeanne et Serge*, *Cynthia ou le rythme de la vie* et *Juliette je t'aime* !

MCM



TV À la rentrée, MCM reprend la diffusion de *Dragon Ball Z*, avec bientôt les derniers épisodes mettant en scène Boo. Un épisode est diffusé chaque jour à 12 h et 17 h 30.

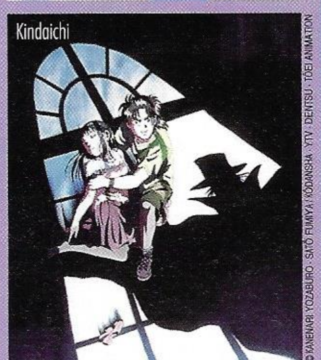
MANGAS

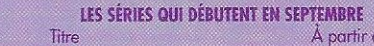
TV À compter du 1er septembre, la chaîne Mangas change d'habillage : nouvelle présentation (case Cooki-Mangas pour les filles, Katana-Mangas pour les garçons), nouvelle grille et nouveaux rendez-vous. De plus, la chaîne Mangas sera désormais accessible à tous les abonnés de Canal Satellite puisqu'elle rejoint l'offre basique de l'opérateur. Outre ce lifting, la rentrée s'annonce chargée avec le retour de *Dr Slump* (chaque matin à 7 h), *Laura ou la passion du théâtre* (probablement la dernière diffusion sur la chaîne), *Lady Oscar* et *Escaflowne*. On retiendra aussi l'arrivée d'*Olive et Tom : Le retour*, la récente suite d'*Olive et Tom* vue sur France 5 (chaque soir à 18 h 50) et surtout *Les Enquêtes de Kindaichi*, une série entièrement inédite. Il s'agit de l'adaptation du *manga* du même nom, actuellement publié en France par Tonkam, qui raconte les enquêtes d'un jeune étudiant. Sur fond de phénomènes surnaturels, les mystères qu'il résout sont souvent issus de faits bien rationnels. La série a été produite par Tôei Animation entre 1997 et 2000, et animée par ARAKI Shingo (*Saint Seiya*). Elle compte 148 épisodes et Mangas vient déjà d'en doubler 50 ! À découvrir en semaine à 18 h 25.

ACTU-MANGAS

Deux fois par mois, Mangas proposera un petit rendez-vous de 5 à 7 minutes qui passera en revue un *manga*, un DVD ou un film d'animation japonais qui sort en France. Ce petit module sera multidiffusé en inter-programmes. Premier numéro mi-septembre.


Olive et Tom : Le Retour


Kindaichi



LES SÉRIES QUI DÉBUTENT EN SEPTEMBRE

Titre	À partir de
Cybersix	01/09
Dr Slump (1/2 épisode)	01/09
Escaflowne (2 épisodes)	01/09
Lady Oscar	01/09
Laura ou la passion du théâtre (2 épisodes)	01/09
Les Enquêtes de Kindaichi	01/09
Olive et Tom : Le Retour	01/09
Saint Seiya (2 épisodes – suite et fin)	01/09
Street Fighter II V (2 épisodes)	01/09
Vandread	09/09
One Piece	10/09
Cathy la petite fermière	16/09
Princesse Sarah	16/09
Albator 84	20/09
Conan le fils du futur	20/09
Le Collège des Ninjas	20/09
Nadia le secret de l'Eau Bleue	20/09
Raideen	20/09


Dr Slump



CARTOON NETWORK

TV C'est le 2 septembre que débute la grille de rentrée sur la chaîne. Parmi les nouveautés, *X-Men Intégrale*, mais surtout *Transformers Energon*, la nouvelle série dédiée aux célèbres robots transformables. Actuellement diffusée au Japon depuis le début de l'année sous le nom de *Transformer Super Link*, cette série fait directement suite à *Transformer Armada* (diffusé sur Télétoon et M6 !). L'Energon est le nom d'une source d'énergie, la seule capable de restaurer la puissance originelle de Cybertron. Et Unicron, la planète robot, en aurait bien besoin pour conquérir l'univers…
Transformers Energon est à découvrir sur Cartoon Network tous les jours à 20 h 25 dans Toonami.

BOOMERANG

TV La chaîne des *cartoons* qui ont bercé notre enfance est allé rechercher deux séries du catalogue Warner pour la rentrée :
- *Alcibiade* ou les aventures d'un lion rose des montagnes qui rêve d'être comédien, une série HANNA-BARBERA de 1961 (tous les jours à 15 h 55 et 19 h 35).
- *Droopy et Dripple*, une série de 1993 qui met en scène Dripple, le fils du chien le plus heureux du monde (tous les jours à 12 h 50) !

MCM : SOUL TAKER

TV Cette série éditée depuis peu par Dybex en DVD sera diffusée du lundi au vendredi à 20 h 15 sur MCM. Produite en 2001 par Tatsunoko, elle ne compte que 13 épisodes particulièrement intenses. L'histoire tourne autour d'un jeune garçon qui se réveille dans un monde de monstres après avoir été poignardé par sa mère ! Il découvrira qu'il est lui-même un mutant, tout en recherchant sa sœur et les origines de ses problèmes. Une série à la réalisation surprenante, à découvrir (*cf.* AL88) !



LA LÉGENDE DU CID

CINÉ Ce film espagnol est sorti le 18 août sur nos écrans et il a démarré timidement. Dans *La Légende du Cid*, nous suivons les grandes aventures d'un chevalier sans peur et sans reproche qui tente de protéger son pays envahi. L'histoire est évidemment tirée de la célèbre œuvre classique de CORNEILLE. Réalisé en animation 2D, ce long métrage fait actuellement figure de résistant, à l'heure où l'animation 3D est reine. Les dessins, comme la mise en scène, s'inspirent des modèles Disney et autres longs métrages américains, mais les Espagnols ont quand même apporté leur touche personnelle. Pour vous en convaincre, lisez l'interview de Paco RODRIGEZ en page 32.


D.R.

SHREK ET TCHÈQUE

CINÉ Pendant l'été, *Shrek 2* a continué à pulvériser les records internationaux : près de 450 millions de dollars de recettes aux États-Unis (268 en fin de carrière pour le premier volume) ; et presque autant dans le reste du monde. En France, près de 7 millions de spectateurs, contre 4 pour *Shrek 1*. *Shrek 2* était également le seul film d'animation présenté cette année au festival de Karlovy Vary en République Tchèque, où il était soutenu sur place par l'inénarrable John CLEESE, la voix du Roi dans la version originale. Avec ses 230 longs métrages en tous genres, ce festival, qui en est à sa 37e édition, n'a rien à envier aux plus connus de la planète. Et avec son public essentiellement composé d'étudiants pour lesquels la semaine à Karlovy Vary est un peu le « Woodstock » du cinéma, il témoigne d'une vitalité et d'un amour du 7e art peu commun. Réservez donc votre première quinzaine de juillet, et… à l'année prochaine à Karlsbad !


Shrek 2
© PDI / DREAMWORKS

CHIFFRES DE L'ÉTÉ

CINÉ À côté de l'ouragan *Shrek 2*, il y avait un Disney qui sortait cet été. On le sait, les vacances ne sont pas le meilleur moment pour une sortie cinéma. *La Ferme se Rebelle* est passé un peu inaperçu et ne totalisait que 432 000 entrées les deux premières semaines. Malgré cela, *Wonderful Days* devrait à peine atteindre 50 000 entrées sur l'été, tandis que *Michel Strogoff* ne dépassera certainement pas les 10 000 entrées.

STEAMBOY


© KATSUHIRO ÔTOMO · MASH ROOM / STEAMBOY COMMITTEE

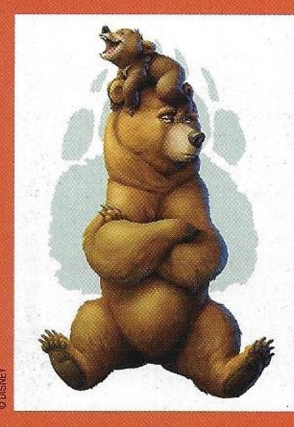
CINÉ C'est le 22 septembre que sortira en France au cinéma le tout dernier long métrage imaginé et réalisé par ÔTOMO Katsuhiro (*Akira, Memories*). Rarement un film d'animation japonais sera arrivé en France aussi rapidement après sa sortie nippone puisqu'il a été programmé là-bas au mois de juillet. Cette grande aventure se déroulant en Angleterre au siècle de la vapeur vise à séduire un public beaucoup plus familial que les précédentes œuvres du réalisateur. Un projet ambitieux pour un film qui a mis dix ans à se faire. Mais pour tout savoir sur *Steamboy*, reportez-vous au dossier ÔTOMO de ce numéro, page 46 !

Oseam


D.R.

CINÉ Après *Mari Iyagi* l'année dernière et *Wonderful Days* en juin dernier, c'est un nouveau long métrage d'animation coréen qui nous parvient cette fois *via* Les Films du Préau. *Oseam* a déjà remporté le Grand Prix du meilleur film d'animation cette année au Festival d'Annecy, une belle récompense pour la Corée qui cherche à conquérir sa place sur le terrain désormais bien occupé du dessin animé destiné au cinéma (voir interview du réalisateur page 34). Ce film très émouvant s'inspire d'une histoire vraie : la vie de deux orphelins, une fillette aveugle et son petit frère, qui sont accueillis dans un monastère. D'abord turbulent, le jeune garçon va vouloir suivre l'enseignement bouddhiste, aussi difficile soit-il…

Frère des ours


© DISNEY

VIDÉO À l'occasion de la sortie en DVD du film Disney sorti en début d'année en salle, Byron HOWARD, superviseur de l'animation de Kenai (Ours), répond à trois questions posées par des enfants à propos du long métrage :

***AL :** Comment avez-vous décidé de l'aspect des ours ?*

Byron HOWARD : Nous avons observé des centaines d'images de grizzly pour trouver l'image qu'on se faisait de Kenai et Koda. Vous choisissez dans toutes ces images vos préférées et vous pouvez commencer à dessiner et donner forme à votre personnage.

***AL :** Combien de temps a-t-il fallu pour terminer le film ?*

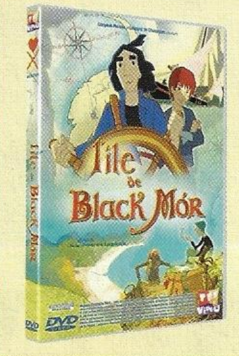
BH : J'ai animé l'ours pendant un an et demi. Nos réalisateurs ont dû travailler sur le film pendant environ 7 ans.

***AL :** Que préférez-vous ? L'ordinateur ou le dessin sur papier ?*

BH : J'aime l'animation faite à la main, mais elle a ses limites. Avec l'animation par ordinateur, on peut tout faire, bien qu'un logiciel soit moins intuitif et facile à utiliser, au contraire du crayon. Mais je continuerai à dessiner même si j'anime sur ordinateur.

Retrouvez l'interview complète sur *www.animeland.com*

L'île de Black Mor en DVD



VIDÉO C'est le 9 septembre que sortira à la vente chez TF1 Vidéo le dernier film de Jean-François LAGUIONIE (*Le Château des Singes*). Sorti en février dernier dans les salles, *L'Île de Black Mor* est un film de pirates qui raconte surtout le parcours d'un orphelin en quête d'identité. Malgré un style de dessin très épuré, il offre une belle histoire qui plaira autant aux plus petits qu'aux plus grands.

Côté DVD, le film en version française sera accompagné d'un portrait du réalisateur, de la bande annonce du film, d'une galerie de photos et d'un quiz.

Kaze fête ses 10 ans !

VIDÉO En septembre, Kaze fête ses 10 ans. C'est en effet le 19 septembre 1994 que sortait la première cassette des *Chroniques de la guerre de Lodoss* en VO sous-titrée ! Pour marquer le coup, l'éditeur lance tout un tas d'opérations (concours, événements), mais il proposera surtout un DVD intitulé *Anime Story*. Celui-ci contiendra les premiers épisodes de quatre séries (*Gunslinger Girl, Gun Frontier, Alexander, Lodoss*) ainsi que des reportages, des courts métrages, des interviews et une encyclopédie autour de l'animation japonaise en France. Vendu seulement 4,99 €, il aura pour but de faire découvrir cet univers aux néophytes.

Gad Guard



VIDÉO Parmi les nombreux titres annoncés en septembre chez Déclic Images, on notera l'arrivée du coffret de *Gad Guard*. Cette production du studio Gonzo (*Last Exile, Gate Keepers*) possède un *design* et une mise en scène inhabituels. L'histoire nous entraîne dans un monde futuriste à la rencontre des « Gad », d'étranges objets qui réagissent au contact des êtres vivants en manipulant la matière. Dépaysement garanti pour les 26 épisodes de cette série, à découvrir d'un coup, dans un coffret en VO sous-titrée.

ANNONCÉ POUR SEPTEMBRE EN DVD

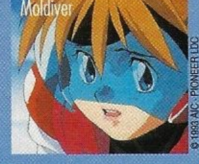
.HACK//SIGN Vol. 4	VO, VF	Beez
AH ! MY GODDESS (OAV) Intégrale Collector	VO, VF	Kaze
AI YORI AOSHI Coffret 1	VO	Déclic Images
CANDIDATE FOR GODDESS Vol. 1	VO	Beez
COSMOCATS Coffret 2	VF	Déclic Images
GAD GUARD Intégrale	VO	Déclic Images
GET BACKERS Vol. 2	VO	Kaze
GTO Vol. 7 & 8	VO	Kaze
GUNSLINGER GIRL Vol. 2	VO, VF	Kaze
HUNGRY HEART WILD STRIKER Coffret 4 (fin)	VO	Mabell
HUNTER X HUNTER Double-pack Vol. 1	VO	Dybex
INU YASHA Vol. 6	VO	Dybex
JUBEI CHAN, THE NINJA GIRL Vol. 1	VO	Beez
KENSHIN Série TV Vol. 11	VO	Dybex
KIDDY GRADE Coffret 2 (fin)	VO	Déclic Images
KISHIN HEIDAN PANZE ROBOT Intégrale	VO, VF	Kaze
L'ARME ULTIME Intégrale Collector	VO	Déclic Images
LAST EXILE Coffret 2 (fin)	VO	Déclic Images
LES 12 ROYAUMES Coffret 1	VO	Kaze
LOUIE THE RUNE SOLDIER Coffret 1	VO	Déclic Images
MASK Coffret 2 (fin)	VO	Déclic Images
MAX ET COMPAGNIE Coffret 1	VF	Déclic Images
MOLDIVER Intégrale	VO, VF	Kaze
NAJICA Vol. 3	VO	Dybex
NICKY LARSON Coffret 1	VF	Beez
NILS HOLGERSSON Coffret 2 (fin)	VF	IDP
PLEASE TEACHER Vol. 1	VO	Dybex
RAHXEPHON Vol. 2	VO, VF	Dybex
RANMA 1/2 Coffret 2	VO	Déclic Images
SABER MARIONNETTE J Vol. 2 & 3	VO	Beez
SHE-RA Coffret 2	VF	Déclic Images
SHIN HOKUTO NO KEN Vol. 3 (fin)	VO	Mabell
SOL BIANCA : THE LEGACY Intégrale Collector	VO, VF	Déclic Images
SOUL TAKER Vol. 4 (fin)	VO, VF	Dybex
TCHAOU ET GRODO Coffret 1	VF	Déclic Images
TRANSFORMERS Coffret 2	VF	Déclic Images
TRANSFORMERS ARAMADA Vol. 1 & 2	VF	TF1 Vidéo
WITCH HUNTER ROBIN Vol. 5 & 6	VO	Beez
WOLF'S RAIN Vol. 6	VO	Beez
X Intégrale	VF	Déclic Images



DÉESSE COLLECTOR

VIDÉO Après le film, c'est au tour de la série d'OAV de *Ah ! My Goddess* de bénéficier d'un doublage et d'une réédition dans un beau *packaging collector* « à la Kaze ». On y trouvera un livret de 80 pages, des cartes et des autocollants. Côté bonus, des fiches personnages et une revue des *goodies* édités au Japon sont prévues.

RÉÉDITIONS PIONEER



VIDÉO En septembre, Kaze ressort deux titres Pioneer en DVD : *Moldiver* et *Kishin Heidan* (rebaptisé *Panzer Robot*). L'intégralité de ces deux courtes séries d'OAV des années 90 sera réunie dans des boîtiers *digipack* en VF et pour la première fois en VOSTF.

PLEASE TEACHER !

VIDÉO Dybex sortira en septembre les quatre premiers épisodes de *Onegai Teacher*. Cette série a été réalisée en 2002 par IDE Yasunori (*Hanaukyo Maid Tai*). Elle met en scène la rencontre entre un étudiant qui est encore au lycée suite à des problèmes de santé avec une jolie enseignante qui est en réalité un agent secret intergalactique (*cf.* AL90). Une comédie en VO sous-titrée qui s'étalera sur 4 DVD.



ACTU DVD

▷ TORTUES NINJA
UFG Junior sort deux DVD contenant des épisodes de la première série vue en 1991 sur France 3. On y découvre une curiosité : le générique français est rechanté avec des paroles différentes de celles que l'on connaissait !

▷ TRANSFORMER ARMADA VOL.1 & 2
TF1 Vidéo éditera le 23/09 deux DVD de la récente série des *Transformers* vue sur M6 et Télétoon. Chaque disque contiendra 5 épisodes en version française.

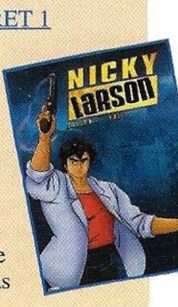
▷ LES SIMPSON – SAISON 4
C'est le 29/09 que le nouveau coffret des *Simpson* sortira chez 20th Century Fox / FPE. Le même jour paraîtra également la saison 4 de *Futurama*, du même auteur, et inédite à la télévision.

▷ AIKA VOL. 1 (RÉÉDITION)
Beez Entertainment réédite le premier DVD auparavant sorti chez Dybex, avant que Beez n'enchaîne sur les épisodes suivants. Le contenu est exactement le même, mais un coffret est offert avec, permettant d'accueillir les deux autres DVD disponibles.

▷ KID PADDLE : RECORD MAXIMUM
Ce DVD édité par M6 Vidéo contient 6 épisodes de la série adaptée de la BD publiée par Dupuis. Outre un son VF en 5.1 (rare pour une série !), on trouve en bonus 11 « modules webtoon » (version web, vue aussi sur Canal J) dont deux « interdits aux parents », un *making of* et des économiseurs d'écran (sur la partie Rom).

▷ CODE LYOKO VOL. 2
Suite des aventures de nos explorateurs de mondes virtuels avec quatre nouveaux épisodes. Côté bonus, on trouve dans ce DVD édité par Universal de nombreuses fiches personnages, des éléments de décors en 3D... À vous d'explorer ce DVD !

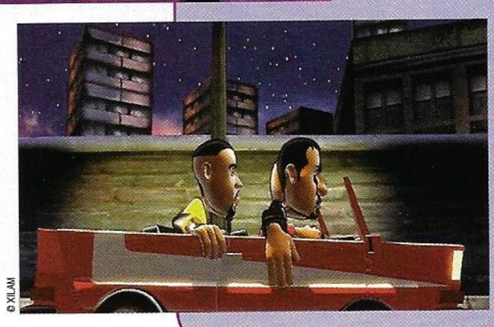
▷ NICKY LARSON COFFRET 1
Beez Entertainment va ressortir en coffret les épisodes de la série TV de *Nicky Larson* (*City Hunter*). Le premier, qui sera disponible fin septembre, contiendra 5 DVD, soit les épisodes 1 à 25 en version française. La série a été remasterisée, mais on regrette tout de même que ne figure pas la version originale !



Clips & Pubs

VOICI UNE SÉLECTION DE CLIPS ET DE PUBLICITÉS QUI UTILISENT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION (SOUS TOUTES SES FORMES) OU QUI ONT UN RAPPORT AVEC UN DESSIN ANIMÉ. NOUS LES AVONS REPÉRÉS...

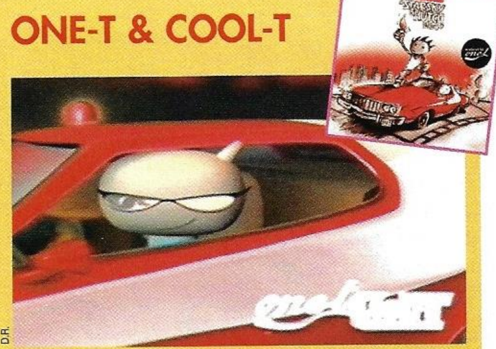
Banana Style (Cool Summer)



CLIP Le clip *Banana Style (Cool Summer)* du groupe Relic a été réalisé par Chris DELAPORTE, très connu pour avoir co-réalisé avec Pascal PINON *Kaena, La Prophétie*, le premier long métrage d'animation français en images de synthèse sorti en 2003 dans les salles. La vidéo a d'ailleurs été réalisée au studio d'animation Xilam avec une équipe de huit personnes pendant trois semaines et demi. Le clip met en scène plein de petits personnages *toons* en 3D qui dansent sur la piste d'une discothèque où apparaît le groupe Relic (en apparence réelle) sur des écrans géants, en train de chanter *Banana style* (*Cool Summer*) sur le *sample* du fameux tube *Cruel Summer* des Bananarama en 1983. La vidéo est diffusée sur M6, M6 Music, MCM et Fun TV.

© XILAM

ONE-T & COOL-T



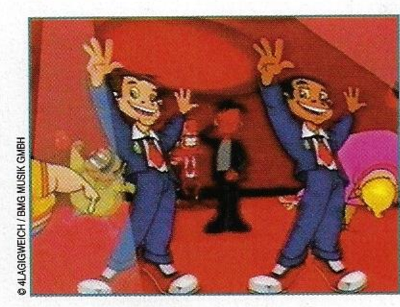
D.R.

PUB Ce n'était pas le nouveau clip de ONE-T mais bel et bien un spot TV diffusé pour annoncer la sortie de sa nouvelle chanson *Starsky & Hutch 2004* (tirée de la B.O. du film) du duo virtuel ONE-T & COOL-T. Dans la publicité, on remarque les personnages ONE-T & COOL-T dans la mythique Ford Torino rouge et blanche de Starsky animée en 3D. Hélas, il n'existe toujours pas de clip de ONE-T car à l'origine, ce personnage avait été créé pour proposer une sorte de version *trash* de l'univers des clips de DADDY DJ.

Chocolate (Choco Choco)

CLIP TOM et LEO composent le duo berlinois Soul Control, qui a la particularité d'associer costumes bleus et paires de baskets rouges. Avec leur première chanson *Chocolate* (*Choco Choco*), Soul Control a cartonné tout l'été en Allemagne (n° 5), en Autriche (n° 3) et en Suisse (n° 4). Ce titre est prêt à envahir les autres pays européens comme l'Angleterre et bientôt la France.





© 4LAGIGWEICH / BMG MUSIK GMBH

La vidéo *Chocolate* (*Choco Choco*) est entièrement en animation traditionnelle. Elle a été réalisée par Martin KUNZE et produite par 4LagigWeich. L'action se déroule à la plage et le duo Soul Control fait danser les vacanciers avec leur *Chocolate* entêtant, servi par une chorégraphie d'enfer. Le clip est diffusé en Allemagne sur Viva, MTV Pop 2, MTV et aussi sur leur site internet *www.soulcontrol.de*.

WE ARE

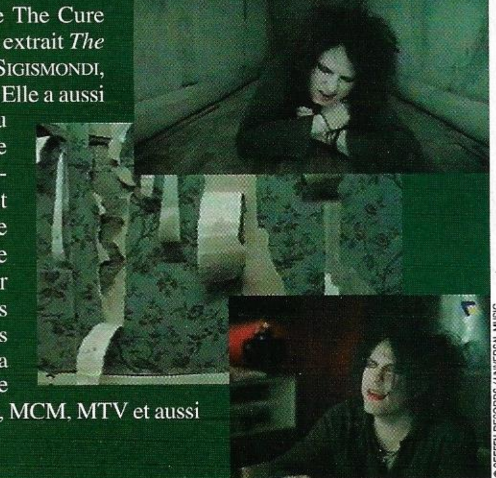


© SONY MUSIC

CLIP En 2002, la chanson *Hero* du duo Chad KROEGER *feat.* Josey SCOTT servait de bande originale du film *Spider-Man*. La vidéo les mettait en scène en haut d'un toit d'un building. Aujourd'hui, avec la sortie de *Spider-Man 2*, c'est Ana JOHNSSON, une jeune chanteuse suédoise de 27 ans inconnue en France, qui interprète *We are*, la bande originale slow-rock du film. Le clip tourné par le réalisateur finlandais ANTTI J. n'est malheureusement pas en animation. Ana JOHNSSON chante entourée de ses musiciens à l'intérieur d'un appartement et en même temps, on remarque des extraits du film. La vidéo *We are* n'est hélas pas diffusée en France mais en Allemagne, où Ana JOHNSSON n'a pas cessé de faire de nombreuses prestations télévisées. Elle est visible sur son site officiel *www.ana-johnsson.de* et sur la partie CD-Rom du Maxi-CD disponible en import depuis le 28 juin.

THE END OF THE WORLD

CLIP Après deux ans d'absence, le groupe The Cure revient avec un nouvel album studio d'où est extrait *The end of the world*. Le clip est réalisé par Floria SIGISMONDI, une artiste accomplie en sculpture et peinture. Elle a aussi réalisé le clip censuré *Megalomaniac* du groupe Incubus qui mettait en scène à l'aide d'animation papier une scène avec des dictateurs tyranniques. Le clip de The Cure n'est pas en animation, mais Robert SMITH chante pendant que les objets réels qui l'entourent se déplacent grâce à une prise de vue image par image. Sa vaisselle se brise en morceaux dans l'évier, son papier peint se décolle des murs comme des copeaux, etc. Excédé, il quitte sa maison qui s'écroulera comme un château de cartes. *The end of the world* est diffusé sur M6, MCM, MTV et aussi sur le site officiel *www.thecure.com*.



© GEFFEN RECORDS / UNIVERSAL MUSIC

WUD

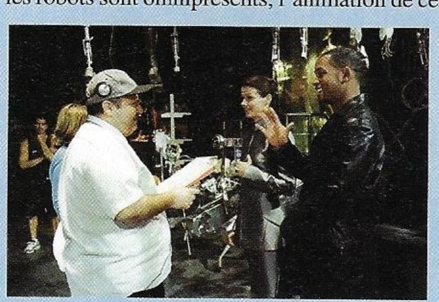
SFX
LES EFFETS SPÉCIAUX

ET VOICI UNE NOUVELLE RUBRIQUE ! LES FILMS EN PRISE DE VUE RÉELLE INTÈGRENT DE PLUS EN PLUS D'EFFETS SPÉCIAUX UTILISANT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION. NOUS AVONS DÉCIDÉ DE LEUR CONSACRER CETTE PAGE POUR ÉVOQUER CEUX QUI ONT RETENU NOTRE ATTENTION.

I, ROBOT

CINÉ C'est le 28 juillet qu'est sorti le nouveau film d'Alex PROYAS (*The Crow, Dark City*) qui s'attaque à l'un des fondateurs de la science-fiction : Isaac ASIMOV. En mettant en scène une société futuriste où les robots sont omniprésents, l'animation de ceux-ci semblait nécessaire. On a fait appel à SATO Atsushi, superviseur de l'animation chez Weta Digital. Pour lui, les robots ne pouvaient être qu'animés « image par image » et non avec la technique de la *motion capture*. Les gestes et les actions des robots n'ayant rien d'humain, il a fallu toute la créativité et la liberté de l'animation pour qu'ils soient dotés d'une existence propre à l'écran, notamment un des héros du film, *Sonny le robot*. Un film intelligent à l'action haletante, qui évite nombre de clichés, et aux scènes d'action époustouflantes.

© 20TH CENTURY FOX



GARFIELD : LE FILM

CINÉ Sorti le 11 août, *Garfield, le film* est l'adaptation de la star planétaire dessinée par Jim DAVIS. Seul "personnage" entièrement en 3D dans le long métrage, son animation a été confiée à la société *Rhythm & Hues* (qui a œuvré sur *Scooby-Doo 2* et *Les Chroniques de Riddick*). Le superviseur des effets spéciaux Dan DELEEUW et le directeur de l'animation Bill KROYER ont travaillé de concert pour rendre Garfield le plus crédible possible, notamment sur un des aspects les plus difficiles à rendre en 3D, la fourrure. L'autre aspect délicat de cette production a été l'interactivité du chat avec son environnement. Au total, environ 53 minutes d'images ont nécessité l'intervention des effets digitaux, sur les 74 de la durée du film.

© 20TH CENTURY FOX

Spider-Man 2

CINÉ Sorti le 14 juillet en France, le nouvel *opus* des aventures de l'homme-araignée a surpassé les attentes du public comme des critiques. Suivant les vœux du réalisateur Sam RAIMI (*Evil Dead*), John DYKSTRA, le superviseur des effets spéciaux, a mis en valeur le côté réaliste des effets visuels, que ce soit pour les effets spéciaux (eau, explosions, éclairages, etc.) ou plus spécialement pour les animations du héros et de son nouvel ennemi, Docteur Octopuss (ses tentacules sont des personnages à part entière). Son but était de donner un aspect moins extraordinaire aux protagonistes, plus humains, donnant au récit toute sa dimension, créant un attachement tout particulier aux personnages. Vivement la suite, prévue pour 2007.



© MARVEL / COLUMBIA TRISTAR PICTURES

STARSHIP TROOPERS HERO OF THE FEDERATION



© 2003 STARTROOP PICTURES INC

VIDÉO Sorti en DVD au mois de juin, la suite du très illustre *Starship Troopers (1997)* de Paul VERHOEVEN a plusieurs raisons de décevoir. Quand Phil TIPPETT, génie des effets spéciaux, est associé à un projet, on peut s'attendre au meilleur. Mais le résultat est tout autre. Le scénario est mille fois prévisible et sans ressort dramatique, les acteurs se donnent le mal qu'ils peuvent et la réalisation n'est pas très ambitieuse. De plus, les seuls véritables effets 3D (les arachnides) sont des réutilisations, plus ou moins améliorées, du premier *opus*. Et le *making of* du film montre le peu de moyens alloués à cette réalisation malgré une volonté de vouloir bien faire. Quel dommage, avec un tel univers et une telle licence, on était en droit d'attendre une œuvre d'un autre calibre.

HELLBOY

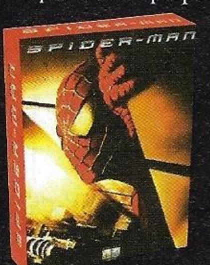
CINÉ Le personnage de BD de Mike MIGNOLA crève enfin l'écran, depuis le 11 août, campé par l'excellent Ron PERLMAN, plus vrai que nature dans le rôle de ce démon à la peau écarlate, et dirigé par Guillermo DEL TORO (*Blade II*). Ce film se distingue par le mélange quasi invisible d'images 3D et de personnages maquillés. C'est le domaine du superviseur des effets spéciaux Edward IRASTORZA, qui a confié la scène du pendule géant à The Orphanage et celle d'Abe Sapin nageant à Tippett Studio. Le démon Sammael est à cet égard particulièrement réussi.



© DARK HORSE / COLUMBIA TRISTAR PICTURES

PAS DE BONUS POUR SPIDER-MAN

VIDÉO Une nouvelle édition du premier film de *Spider-Man* propose un 3e DVD contenant des bonus inédits : des *making of* intéressants, mais reprenant ce qui était déjà présent dans les précédents bonus, ainsi que la présentation, sommaire, du second film. Pour ceux qui n'auraient pas déjà ce film en DVD uniquement.



CO LO RA DO

Katsuhiro OTOMO
le créateur de *AKIRA* et *METROPOLIS*
présente

735334 DVD VIDEO

MEMORIES

KATSUHIRO OTOMO présente

MEMORIES

Également disponibles en DVD :
COWBOY BEBOP
METROPOLIS

Un pur chef-d'œuvre du manga comprenant 3 courts-métrages scénarisés par SATOSHI KON, autre maître de la japanimation



LA ROSE MAGNÉTIQUE



LA BOMBE PUANTE



CHAIR À CANON

ÉVÉNEMENT CINÉMA : *STEAMBOY* de KATSUHIRO OTOMO
en salle le 22 septembre 2004

COLUMBIA TRISTAR



HOME VIDEO

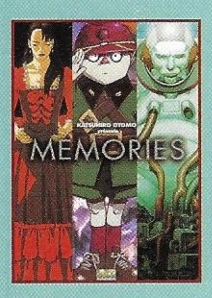




Rubrique réalisée par Olivier, Alex, Joffrey, Nicolas et Yvan

→ La sortie du mois !

Memories



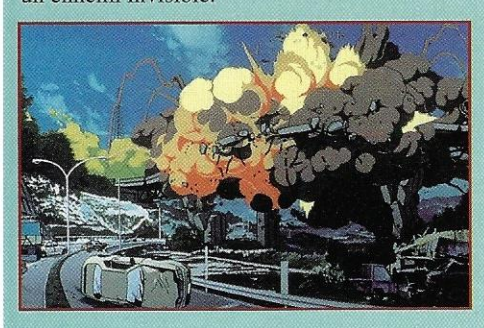


FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1995
DURÉE : 1 h 50
ÉDITEUR : Gaumont Columbia Tristar
RÉFÉRENCE : 785334
PRIX INDICATIF : 23 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Mémorable
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital 5.1) : Japonais, Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Anglais, Arabe, Danois, Finnois, Norvégien, Suédois
RATIO ÉCRAN : 1.85:1 Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

Ce film est composé de trois histoires distinctes imaginées par Ôtomo Katsuhiro, mais confiés à différents réalisateurs, ce qui leur confère une atmosphère et un cachet très différents. Dans *La Rose Magnétique*, des éboueurs de l'espace sont amenés à visiter une étrange épave qui semble hantée par les souvenirs d'une diva d'un siècle passé. Dans *La Bombe Puante*, un employé d'une société pharmaceutique devient sans le savoir la source d'un nuage toxique mortel. Dans *Chair à Canon*, une cité tourne la totalité de ses activités autour des canons pointés vers un ennemi invisible.





Le DVD

Il est possible de regarder les trois sketches séparément ou à la suite, tels qu'ils furent projetés au cinéma au Japon. L'image au format cinéma respecté est nette, permettant d'apprécier les nombreux détails des décors et de l'animation. VF ou VOSTF, le son est en 5.1 et l'utilisation des effets arrière est judicieuse, sans être systématique. Notons que nous bénéficions d'un mixage 5.1 réalisé en 1999 pour la réédition du film en DVD au Japon, car celui-ci n'était, à l'origine, qu'en stéréo *surround*.
Les menus sont fixes et sans son ! Néanmoins, ils permettent de naviguer aisément d'une page à l'autre. Le principal bonus est un *making of* de 26 minutes réalisé pour la sortie du film au Japon. On y voit surtout Ôtomo qui explique ses motivations et nous présente les deux autres réalisateurs, Morimoto Kôji et Okamura Tensai. Des extraits du film pilote ponctuent ses propos et l'ensemble s'achève avec la bande annonce originale. Un autre menu propose d'autres bandes annonces cinéma, notamment celle de *Steamboy*.

En bref...

Vendu seulement 23 €, ce DVD devrait rapidement rejoindre vos étagères car *Memories* fait partie de ces films d'animation japonais que l'on aime à voir, à revoir et à faire découvrir.

Histoire : ★★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★★★

Notre avis

Nous vous en avons souvent parlé, le voici enfin, ce film à sketches tant attendu en France. Pour savoir tout le bien que l'on en pense, le mieux est encore de voir l'article page 53 de ce numéro. On résumera quand même en un un mot : formidable ! Un seul regret : que l'on n'ait pas eu l'occasion de goûter à cette merveille sur grand écran auparavant.



ÉGALEMENT DISPONIBLE

Nell
L'intégrale





M. Trent s'enfuit avec sa petite fille Nell le jour où son banquier, le cruel M. Kilp, veut le déposséder de sa boutique et lui enlever la fillette ! Pourchassés, ils vont tenter de retrouver la mère de Nell, domiciliée dans une ville d'Irlande nommée Paradis...



Cette courte série de 26 épisodes produite en 1979 est d'une réalisation plutôt moyenne. L'histoire s'avère sympathique, mais le *design* assez vieilliot pourra surprendre.
Déclic Images édite en un seul coffret de 5 DVD l'intégrale des épisodes uniquement en version française. Aucun bonus n'est à signaler, mais notons que l'on a bien pris soin de conserver la scène introductive de chaque épisode avant le générique de début. Les maniaques apprécieront. Voici une occasion de découvrir (pour 30 €) cette série passée inaperçue en 1989 sur FR3.

Saber Marionnette J
Vol. 1





FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1996-97
DURÉE : 1 h 40
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : BZ-1123
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Marionnettiste
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Sur une planète lointaine, Terra II, s'est développée une société copiée sur l'ancien Japon composé essentiellement d'hommes et dont les femmes sont des... Poupées ! Rares, exubérantes mais surtout très puissantes, elles n'en restent pas moins sensibles au charme de leur maître. C'est ce que va découvrir Otaru avec Lime qui l'entraînera dans des aventures qui le dépasse totalement.

Le DVD

Quatre épisodes, un mini-documentaire et une histoire à vous tordre de rire (c'est ridicule mais assumé, façon *Ranma 1/2*) : un bon moyen de découvrir cette série pour le moins étonnante.

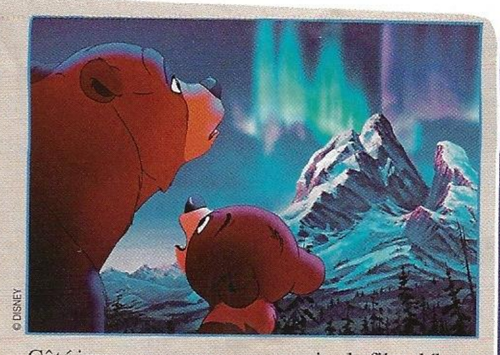
Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★



Frère des ours



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2003
DURÉE : 1 h 25
ÉDITEUR : Buena Vista Home Video
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 20 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Nounours
CHOIX DE LANGUES :
Anglais (Dolby Digital 5.1),
Français (DTS et Dolby Digital 5.1)
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Anglais
RATIO ÉCRAN : 1.85:1 puis 2.35:1
Anamorphique (compatible 16/9)


© DISNEY

L'histoire

Pour venger son frère, un jeune homme d'une tribu du Grand Nord entreprend de tuer un ours. Mais les Grands Esprits le transforment lui-même en ours et c'est désormais lui qui est pourchassé...
Disney nous offre une bien belle histoire et la surprise est au rendez-vous, même si on n'échappe pas à certains clichés. La réalisation est splendide dans ce film, l'un des derniers réalisés en animation 2D. Dommage que les chansons de Phil Collins s'intègrent moins bien que dans *Tarzan*.

Le DVD

Une VF avec de nombreuses voix connues (Annie Cordy, Kad & Olivier, Omar & Fred, David Douillet !) ou une VO sous-titrée (avec Rick Moranis), à vous de choisir, mais les deux offrent un son 5.1 très ample et rempli d'effets. Côté image, ne soyez pas surpris : le film débute dans un format moins large, c'est voulu. Quand le héros est « en homme », son champ de vision est plus petit que lorsqu'il voit « en ours » !
Un seul DVD dans cette édition, mais plusieurs suppléments : des scènes coupées agrémentées d'explications (11'), un faux bêtisier (2'30), un vidéoclip (4'), deux petits documentaires (sur les bruitages et les créations de personnages, 3' chacun), un reportage sur les ours (3'), deux chansons inédites (5'), des jeux (pour les plus jeunes) et des commentaires rigolos des deux élans déjantés (mais sans leurs voix françaises du film, de Kad & Olivier : dommage !). Le tout pour seulement 20 € : une bonne occasion de voir ce film si vous l'avez laissé passer au cinéma.
Il existe aussi une version dite « Prestige » contenant trois disques, mais il contient en suppléments un CD audio 4 titres de la B.O. du film et un CD-Rom permettant de décorer ses cahiers de classe aux images de *Frère des ours*.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ *Son :* ★★★★★
Suppléments : ★★★ *Intérêt global :* ★★★★



Gunslinger Girl
Vol. 1

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2003
DURÉE : 1 h 25
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100222
PRIX INDICATIF : 35 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Girls'n Guns
CHOIX DE LANGUES :
Français, (Dolby Digital 5.1 et Stéréo 2.0)
Japonais, Allemand (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Allemand, Néerlandais, Polonais
RATIO ÉCRAN : 1.66:1
Anamorphique (compatible 16/9)


© AIDA YUTAKA / MARVELOUS MUSIC ENT. · MEDIAWORKS · GUNSLI COMMITTEE 2002

L'histoire

Une organisation secrète emploie de très jeunes filles transformées en *cyborg* comme tueuses professionnelles. Elles sont recrutées sur leur lit d'hopital, et leurs implants sont, pour certaines, leur unique moyen de vivre "normalement".
Supervisées chacune par un "frère", nous assistons dans ces 4 premiers épisodes aux opérations d'Henrietta, Rico et Triela...

Le DVD

Cette superbe et très récente série de Pony Canyon rappelle *Noir* par plusieurs aspects : de jeunes filles manipulant des armes et exécutant des contrats d'assassins professionnels, et tout cela se passe en Europe, mais ici c'est en Italie. Graphiquement, techniquement, rien à redire, c'est du grand art. Même la version française est soignée, l'adaptation faisant plus vraie que nature : les voix y sont réalistes et tout cela s'annonce très agréable à suivre. Les génériques figurent parmi les plus beaux du moment.
Petit plus, ce premier DVD (contenat les épisodes 1 à 3 sur 13) est vendu dans un coffret qui accueillera le reste de la série mais qui contient déjà un *booklet* (uniquement des illustrations, mais elles sont magnifiques), un livret de présentation des personnages, un mini-*stand up*, une carte *collector* et trois planches autocollantes. De quoi séduire le plus délicat des *otaku*.

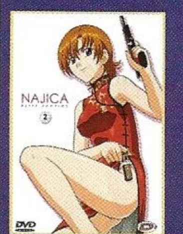
Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : Aucun *Intérêt global :* ★★★

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



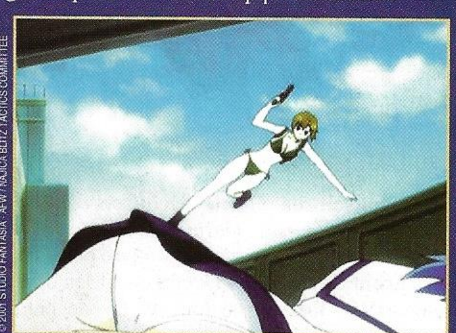
Une vie nouvelle
Coffret Vol. 2 (fin)

Fin de la série d'Adachi Mitsuru avec les épisodes 25 à 48. L'image est toujours de piètre qualité, mais plusieurs scènes manquantes sont présentes en VOSTF (notamment la dernière scène du dernier épisode !). Pour cette édition simple, Déclic a caché sur le 10e DVD six génériques japonais d'*Une vie nouvelle*.



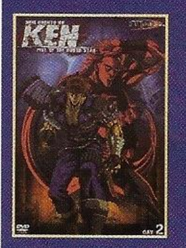
Najica Vol. 2

Najica continue à rechercher des androïdes presque parfaits, mais elle s'interroge sur le but de ces missions. Léger et divertissant, ce second DVD édité par Dybex en VOSTF propose en bonus une variante du générique de fin et un clip promotionnel.


© 2001 STUDIO FANTASIA · AFW / NAJICA BLITZ TACTICS COMMITTEE

Berserk Vol. 6

Après avoir quitté Griffith, Guts va voir un vieil ami forgeron pour réparer son épée. Un an passe quand il recroise la Brigade des Faucons qui a bien changé... Il faut savourer les trois épisodes en VOSTF de ce DVD édité par Dybex, car c'est malheureusement tout ce qu'il contient !



Shin Hokuto no Ken Vol. 2

Pendant que Ken va chercher un médicament, un certain Seiji s'empare de la ville nouvellement libérée...
Un son en VOSTF en 5.1, une image 16/9 (mais non anamorphique), une petite galerie de photos, voici les caractéristiques de cet avant-dernier épisode de la toute récente série de *Ken le survivant* éditée par Mabell.



Submarine Super 99
Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2003
DURÉE : 5 h
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100221
PRIX INDICATIF : 70 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Sous l'océan !
CHOIX DE LANGUES : Français (Dolby Digital 5.1 et Stéréo 2.0) Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

L'océan est devenu la dernière partie du globe à conquérir. Tandis qu'un mystérieux « Empire des Mers » tente de prendre le contrôle de l'espace aquatique, le jeune Susumu embarque à bord d'un sous-marin révolutionnaire pour tenter de retrouver son père et son frère disparus...

Notre avis

Après *CosmoWarrior Zero* et *Gun Frontier*, c'est encore une des premières œuvres de MATSUMOTO Leiji (*Albator*) qui se voit adaptée en mini-série par le studio Vega Entertainment. L'auteur nous emmène cette fois-ci dans une bataille sous-marine qui, sans être très originale, a le mérite d'être bien faite et sans temps mort.

Le DVD

Kaze poursuit son modèle de coffrets *collector* déjà appréciés sur *CosmoWarrior* et *Gun Frontier*. Le coffret cartonné s'ouvre pour laisser apparaître un *digipack* contenant les différents DVD, mais aussi tout un tas de petits *goodies* sympathiques : deux cartes *collector*, un livret rempli de croquis et d'informations sur l'auteur, des autocollants et un *stand up* (personnages prédécoupés à placer sur son


© 2003 LEIJI MATSUMOTO / SS-99 PRODUCTION COMMITTEE

bureau !). Les trois premiers DVD contiennent l'ensemble des épisodes, à savoir 13 au total, proposés en VOSTF et VF (stéréo ou 5.1). Le doublage français est agréable : certains personnages types retrouvent leur voix (comme le petit rachitique qui a celle de Tochiro de *Gun Frontier*). D'un épisode à l'autre, les génériques interprétés par deux grands noms de la chanson (MIZUKI Ichirô et HORIE Mitsuko) sont tantôt traduits, tantôt transcrits en japonais. Le quatrième DVD est consacré aux bonus avec une longue interview de l'auteur (27') qui livre pas mal d'anecdotes sur son œuvre et même sur sa vie ! On trouve également plusieurs petits sujets (de 5' environ) sur le réalisateur, le *character designer*, le décorateur et sur l'avant-première de la série. On pourra enfin admirer les génériques sans crédit et diverses galeries animées autour des personnages, des vaisseaux et des illustrations originales.

En bref...

Ce n'est pas la série la plus intéressante de MATSUMOTO, mais ceux qui ont apprécié les précédents coffrets de l'auteur édités par Kaze trouveront satisfaction avec celui-ci, complet et très bien présenté.

Histoire : ★★★ *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★★ *Son* : ★★★★
Suppléments : ★★★ *Intérêt global* : ★★★



Shaman King
Coffret Vol. 1

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001-02
DURÉE : 10 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Esprit, es-tu là ?
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Yo est le descendant d'une famille de shaman et il s'est juré de devenir le meilleur d'entre eux. Il fait la connaissance de Manta, un garçon qui peut voir les fantômes, et surtout d'Amidamaru, l'esprit d'un grand *samourai* qu'il libère d'une vieille promesse...


© TAKEI HIROYUKI / SHUEISHA · TV TOKYO · XEBEC · NAS · MAKIN PROJECT

Le DVD

Un menu en 3D (un peu long à se terminer) permet d'accéder aux 22 épisodes regroupés dans ce premier coffret. Ceux-ci ne sont qu'en VF, c'est-à-dire la même version vue sur Fox Kids, malheureusement remaniée par les Américains. Les amateurs du *manga* de Takei Hiroyuki attendront certainement une édition *collector* plus complète. Les curieux et les impatients pourront déjà découvrir cette série à moindre coût.

Histoire : ★★★ *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★★ *Son* : ★★★
Suppléments : AUCUN *Intérêt global* : ★★★



Last Exile
Coffret Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002-03
DURÉE : 5 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Dans les nuages
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

Dans un monde suspendu entre ciel et terre, Claus et Lavie essayent de faire valoir leur qualité de pilotes d'engins volants, les Vanships, sans grand succès... Jusqu'à leur rencontre avec la petite Alvis qu'ils doivent mener sur le vaisseau rebelle Silverna.

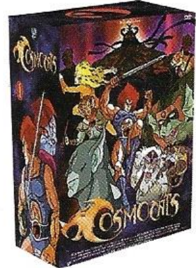
© GONZO / VICTOR ENTERTAINMENT · GDH

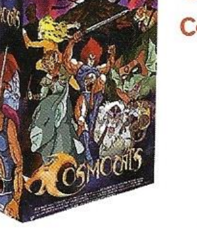
Le DVD

Cette série du studio Gonzo s'affiche comme terriblement ambitieuse. La 3D y est mieux maîtrisée et le rythme des histoires endiablé. Ce premier coffret de 13 épisodes uniquement en VOSTF (sur 26) se termine sur un suspense insoutenable. Vivement la seconde partie !

Histoire : ★★★ *Réalisation* : ★★★★
Image : ★★★★ *Son* : ★★★★
Suppléments : AUCUN *Intérêt global* : ★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE

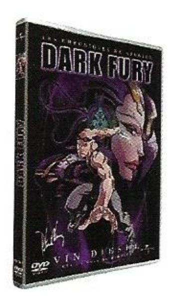




Cosmocats
Coffret Vol. 1



Starlion et les Cosmoscats sont des rescapés de la planète Thundera. Poursuivis par des mutants, ils élisent domicile une planète hantée par Mum-Raa, qui fera tout pour leur voler l'œil de Thundera, un trésor contenu par l'épée de Starlion...
La réalisation (japonaise) de cette série vue dans Récré A2 accuse son âge, mais reste correcte. Les scénarii sont, en revanche, vite répétitifs.
Ce premier coffret édité par Déclic Images contient les épisodes 1 à 30, uniquement en version française, sans supplément. L'image n'est pas de grande qualité vu l'époque, et le son (mono) suit le même chemin.



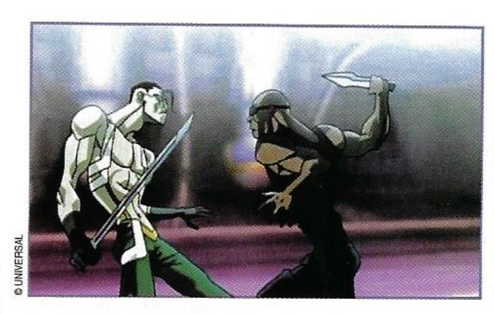
Les Chroniques de Riddick
Dark Fury



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2004
DURÉE : 30 minutes
ÉDITEUR : Universal
RÉFÉRENCE : 8225161
PRIX INDICATIF : 15 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Animatrix
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital 5.1) :
Anglais, Français, Italien
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Anglais, Français Italien
RATIO ÉCRAN : 1.85:1
Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

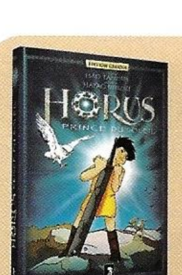
Cette histoire se situe exactement après le film *Pitch Black* : Riddick est accompagné des deux seuls survivants d'un crash, fuyant l'enfer dans une navette de secours, quand ils sont arraisonnés par un vaisseau étrange. La maîtresse de ce cargo semble avoir engagé les pires éléments de la galaxie pour capturer les pires crapules de l'univers, et Riddick est une proie de choix pour cette collectionneuse de statues humaines. Mais rien n'y fera, ni les menaces, ni les créatures d'un autre monde : le tueur aux yeux d'acier a juré sa perte…


© UNIVERSAL

Le DVD

La durée de cette version animée des aventures de Riddick, le héros de *Pitch Black* et des *Chroniques de Riddick*, ne dépasse pas la demi-heure, heureusement compensée par les *making of* fort instructifs sur la réalisation de ce dessin animé. Dirigé par Peter CHUNG (*Aeon Flux, Animatrix, Alexander*), on nous y explique ce choix, le travail de Vin DIESEL pour sa propre voix, mais aussi la direction du personnage, les méthodes utilisées, le mélange 2D/3D, sans oublier quelques anecdotes en rapport avec le second film (apparition d'un chasseur de primes), des bandes annonces… Le prix de ce DVD ne dépassant pas les 15 €, vous en avez très largement pour votre argent.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★



Horus prince du soleil
Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1968
DURÉE : 1 h 22
ÉDITEUR : Wild Side Video
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Classique
CHOIX DE LANGUES :
Japonais (Dolby Digital Mono 2.0)
Français (Dolby Digital 5.1)
CHOIX DE SOUS-TITRES (Imposés sur la V.O.) :
Français
RATIO ÉCRAN : 2.35:1
Anamophique (compatible 16/9)

L'histoire

Un jeune garçon débrouillard et orphelin arrive dans un village terrorisé par un brochet géant. Il parvient à les en débarrasser, mais il déclenche ainsi la colère du démon Grunwald...
L'histoire est assez simple, mais TAKAHATA Isao (*Le Tombeau des lucioles*) nous livre un premier film émouvant à la mise en scène audacieuse pour l'époque. Ce dessin animé est surtout chargé d'histoire puisqu'il s'agit de la première collaboration de TAKAHATA avec le désormais célèbre MIYAZAKI Hayao (*Le Voyage de Chihiro*) dont on reconnaît la patte. Un classique ancien mais indispensable pour comprendre l'évolution du cinéma d'animation nippon.


© TOEI ANIMATION

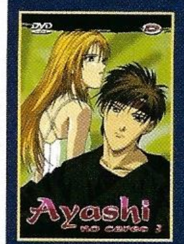
Le DVD

Le premier disque contient le film. L'image conserve son format original (panoramique) et celle-ci est de bonne qualité pour un long métrage de cet âge (1968). Le son mono d'origine en VO a été amélioré dans la version française qui bénéficie d'un 5.1 lui donnant un peu plus d'ampleur. Notons que la VF est très réussie car même les chansons ont été traduites. Impossible en revanche de passer d'une version à l'autre car les sous-titres sont imposés sur la VO.
Le second DVD est réservé à l'édition *collector*. Tous les suppléments ont été réalisés spécialement pour celle-ci : un entretien avec TAKAHATA (12') et un autre avec KOTABE Yôichi (4'30), l'un des principaux animateurs clé. Nous avons également droit à une interview de Serge BROMBERG (14'), évoquant les spécificités de l'animation japonaise, et aux réactions croisées (20') de quatre professionnels français de l'animation (trois réalisateurs, Bernard DEYRIÈS, René BORG, Jean-Pierre TARDIVEL et un professeur de l'école des Gobelins). Enfin, trois journalistes spécialisés italiens nous parlent de TAKAHATA et de MIYAZAKI et de leur implication dans ce film (18'). Chaque DVD contient en plus une partie DVD-Rom avec des images à télécharger et un puzzle pour les plus petits.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★★ *Intérêt global :* ★★★★

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE

Ayashi no Ceres
Vol. 3



Les deux jumeaux sont toujours séparés et Aki sent qu'il se contrôle de moins en moins. Toya va l'aider à revoir sa sœur une dernière fois... Quatre épisodes en VOSTF édités par Dybex pour une série qui plaira aux fans de WATASE Yû (*Fushigi Yûgi*), leur auteur.

Noir Vol. 7 (fin)



Mireille et Kirika se retrouvent dans les Pyrénées, là où la légende de Noir est née. La prophétie doit avoir lieu, d'une manière ou d'une autre, ainsi que le pense Alténa, désireuse de revenir aux vrais principes des « Soldats ». Cette série, tout en respectant les poncifs de l'animation japonaise, aura su faire durer le plaisir et le suspense jusqu'au bout. En bonus dans ce dernier DVD, on trouve les interviews des doubleuses japonaises des personnages.


© 2001 RYOUE TSUKIMURA · BEE TRAIN · VICTOR ENTERTAINMENT

Sakura Taisen
Vol. 4



Dans ces cinq épisodes édités par Kaze en VOSTF, on en apprend beaucoup sur les origines des Kôma, ces créatures qui envahissent Tôkyô, ainsi que sur le père de Sakura... Une série qui n'a rien perdu de son dynamisme, agrémentée de deux nouvelles fiches personnages en bonus.

.hack//SIGN
Vol. 3



Ce DVD édité par Beez apporte son lot de révélations, notamment cette fois-ci sur Bea. Côté bonus, ça s'appauvrit avec un *karaoke*, deux bandes annonces conçues par la chaîne Game One et la promotion du jeu vidéo. La série, toujours aussi intéressante et bien réalisée, reste toutefois disponible en VF et VOSTF.



L'île au trésor
Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1978
DURÉE : 10 h 30
ÉDITEUR : IDP
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 70 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Fortuné
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Japonais, Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Le jeune Jim Hawkins embarque sur l'Hispaniola avec Trelawney, le Dr. Livesey, Smollett, et surtout John Silver afin de retrouver le trésor d'un pirate légendaire, le capitaine Flint. Malgré son âge, cette série est très poignante notamment grâce au formidable travail du fameux duo DEZAKI / SUGINO (*Cobra*, *Rémi*).

Le DVD

Ce coffret *collector* contient l'intégralité des 26 épisodes. IDP innove car l'ensemble est présenté dans une imitation de coffre au trésor qui contient une pièce en (faux !) or. Chaque DVD est rangé dans une pochette de CD *single* illustrée par un dessin de SUGINO Akio. Les disques 1 à 5 contiennent la série non seulement en VF mais aussi en VOSTF ! Son et image ont été remasterisés, et les couleurs sont éclatantes pour une série de 1978. On peut jongler entre les pistes son, mais curieusement, les génériques restent toujours en français ! On regrette d'ailleurs que pour cette édition *collector*, IDP n'ait pas pris la peine de replacer la première scène de chaque épisode avant le générique de début, et d'y inclure l'écran titre précédant cette scène. C'est d'autant plus curieux que grâce à la VO sous-titrée, le premier épisode bénéficie de cette aubaine ! La première scène, jamais doublée, a été insérée avant le générique. Notons enfin que les *teasers* de fin d'épisodes sont bel et bien présents et sous-titrés.
Les bonus se trouvent sur le sixième DVD. On débute avec les génériques japonais, avec ou sans sous-titres, pour découvrir ensuite en VOSTF le fameux *Takarajima Memorial*. Il s'agit de la fin du film de 1987, récapitulant toute la série. Ces dernières scènes, de toute beauté, sont entièrement inédites et racontent ce qu'est devenu Silver. On poursuit avec une importante galerie d'images, rassemblant croquis et *model sheets*, une présentation du *staff* avec des biographies, une fiche identité de DEZAKI, et surtout une interview filmée exclusive et très instructive du réalisateur. Pour finir, les suppléments dressent la liste des comédiens doubleurs nippons. Pour accompagner tout ceci, IDP inclut un livret de 32 pages bien illustré avec un comparatif entre le roman originel et la série (un peu succinct) et d'autres infos sur le *staff* et l'histoire. Pour son premier *collector*, l'éditeur a su dénicher des bonus pertinents sans négliger l'essentiel : la bonne remasterisation d'une série ancienne. À ne pas manquer !

© TMS

Histoire : ★★★★ *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★★ *Son* : ★★★
Suppléments : ★★★★ *Intérêt global* : ★★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE



Inspecteur Gadget
Coffret Vol. 1





Gadget est un inspecteur gaffeur bourré de gadgets qui fonctionnent de temps à autre. Il doit lutter contre le docteur Gang de l'organisation Mad. Les maladresses de Gadget sont heureusement rattrapées par sa nièce Sophie et son chien Finot.
Voici chez IDP le premier de trois coffrets, regroupant les 26 épisodes (sur 86) de la série en version française. Cinq DVD composent cette édition « *light* » aux jolies jaquettes, vendue à petit prix (30 €). Aucun bonus n'est recensé, mais on relève une remasterisation très appréciable tant au niveau de l'image que du son (mono d'origine). Les épisodes sont classés dans leur ordre originel, les puristes apprécieront.

Yukikaze
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 1 h 40
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : BZ-1111
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Venteux
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital 5.1) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Les Jam ont attaqué la Terre, empruntant une porte dimensionnelle ouverte sur Terre. De l'autre côté, une planète appelée Fairy continue, 33 ans après, à être le théâtre de combats aériens sophistiqués. C'est là qu'intervient le lieutenant Fukai et son avion, le Yukikaze.
De bonnes OAV au scénario bancal, mais aux idées sympathiques…

Le DVD

Outre ces deux premiers épisodes en VOSTF, on a droit à un *making of* intéressant sur les méthodes de travail du studio Gonzo, l'animation 3D, le doublage, et quelques interviews.

Histoire : ★★★ *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★★ *Son* : ★★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global* : ★★

Kiddy Grade
Coffret Vol. 1

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 5 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Dirty Pair
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Dans le futur, l'homme a colonisé l'espace et de nombreuses planètes.
Pour régler certains problèmes d'ordre politique ou policier, elles font appel à l'organisation GOTT qui emploie des êtres aux pouvoirs exceptionnels. Parmi ceux-ci figure un couple de jeunes filles, Éclair et Lumière (en français dans le texte), qui seront confrontées à différentes affaires difficiles, à régler avec discrétion.

© GMIK - GONZO / GOTT

Le DVD

Rien d'extraordinaire ici avec ce premier coffret de 13 épisodes en VOSTF. On aurait été en droit d'attendre mieux, et surtout plus original, même de la part du studio Gonzo, qu'un titre au sujet vu mille fois mettant en vedette de très jeunes filles pour amateurs de *fan service*. On attendra donc de voir ce que nous réserve la seconde partie, sans trop y croire cependant.

Histoire : ★★ *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★ *Son* : ★★★
Suppléments : AUCUN *Intérêt global* : ★★



Get Backers
Vol. 1 + coffret



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002-03
DURÉE : 4 h
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100210
PRIX INDICATIF : 50 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Récupérateur
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

Ban et Ginji sont surnommés les « Get Backers ». Ils se font fort de récupérer tout objet, personne, qu'ils soient perdus ou volés. Cela est possible grâce à certains pouvoirs qu'ils possèdent, et surtout parce qu'ils ont chacun une bonne dose d'inconscience...



Le *manga* de Aoki Yûya et Akimine Rando prend vie grâce au studio Deen (*Kenshin*, *Ranma 1/2*). On constate tout de même que l'*anime* est beaucoup moins violent que la BD d'origine, notamment lors de l'affrontement sanglant contre Dr Jackal, qui se déroule presque sans aucune goutte de sang !

Le DVD

Ce coffret permettra d'accueillir les cinq boîtiers prévus par Kaze. Pour l'instant, il contient déjà un joli T-shirt ainsi que le premier volume renfermant deux DVD, soit les épisodes 1 à 10. Proposés uniquement en VO sous-titrée, ils bénéficient d'une image 16/9 aux couleurs éclatantes. L'histoire avance très rapidement car sont déjà adaptés ici les cinq premiers tomes du *manga* (soit tous ceux déjà publiés en français chez Pika).
Côté bonus, le premier DVD propose une galerie dévoilant les différents produits dérivés sortis au Japon sur *Get Backers* (CD, jeux vidéo, *goodies*...). Enfin, un livret bien illustré propose des fiches personnages très complètes. On trouve également deux planches d'autocollants.
Au final, la série complète comptera 49 épisodes, et grâce à ces double-DVD bien remplis, Kaze devrait l'éditer assez rapidement.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★

RahXephon
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001
DURÉE : 1 h 40
ÉDITEUR : Dybex
RÉFÉRENCE : DV-30158
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Dieu ailé
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais, Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Des statues volantes gigantesques appelées Dolem, Tôkyô enfermé dans une bulle gigantesque faisant penser à Jupiter de l'extérieur, des êtres au sang bleu, des décalages temporels, voilà qui pourrait sembler étrange. C'est pourtant tout cela, et bien plus, que vivra en une journée le pauvre Ayato Kamina, amené à contrôler une créature gigantesque au crâne ailé : RahXephon. Accompagné par Haruka, une espionne à Tôkyô pour le compte de Terra, l'organisation chargée d'étudier mais surtout combattre les muliens, ces personnes au sang bleu surgies d'on ne sait où, Ayato ira de surprises en surprises.
Cette magnifique série d'Izubuchi Yutaka (*Gasaraki*, *Lodoss*), dont on doit le *chara-design* à Yamada Akihiro (*manga* de *Lodoss*), a tout pour plaire, même si l'on sent une forte influence



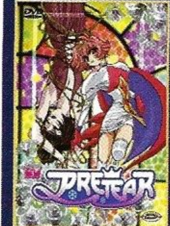
d'*Evangelion*, dont l'écrasant succès a lancé bien des clones dans l'animation japonaise. Cela mis à part, c'est un sans-faute pour *RahXephon* qui vous séduira par ses génériques, ses musiques, son ambiance, son mystère... Et ces quatre premiers épisodes ne sont qu'un petit aperçu de ce qui nous attend par la suite...

Le DVD

Pas de quoi pavoiser : des bandes annonces, les génériques de début et de fin sans crédits ainsi que des « *settei* », c'est-à-dire les fiches personnages couleur qui servent à la réalisation et au suivi de la série. Mais on pardonne, car *RahXephon* se suffit à lui-même, d'autant qu'on peut choisir entre VF et VOSTF. Vite, la suite !

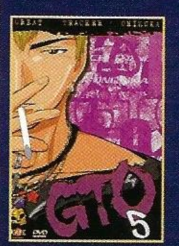
Histoire : ★★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★★

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



Pretear Vol. 3

Dybex propose trois nouveaux épisodes en VOSTF de cette amusante série *shôjo*. Le doute s'est installé chez notre héroïne justicière, et c'est justement ce que voulait son ennemie. Sera-t-elle assez forte pour le surmonter ? Côté bonus, on trouvera quelques croquis et les habituelles bandes annonces Dybex.



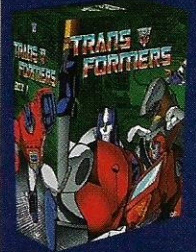
GTO Vol. 5

Les épisodes contenus dans ce DVD en VOSTF sont de petites histoires autour de Murai, l'un des élèves d'Onizuka, et de la belle M[elle] Fuyutsuki. Mais Kaze nous le propose surtout dans un coffret qui accueillera les quatre DVD précédents, accompagné en plus d'un beau T-shirt !



Mickey, Donald, Dingo : Les trois Mousquetaires

Disney réunit tous ces grands personnages pour cette histoire inédite d'une heure inspirée du roman d'Alexandre Dumas. Bien que moderne, la réalisation rappelle le style des anciens dessins animés. Le DVD en VF et VOSTF est agrémenté d'un court *making of*, de 4 scènes coupées, d'un *karaoke* et d'un jeu.



Transformers
Coffret Vol. 1

Déclic Images réédite à son tour cette série américaine culte des années 80. Cette édition simple ne contient toutefois aucun bonus et seule la VF est présente. La qualité de l'image et du son restent en outre assez moyens, et seuls les 18 premiers épisodes figurent dans ce premier coffret de pourtant six DVD.



Blue Gender
Édition Collector



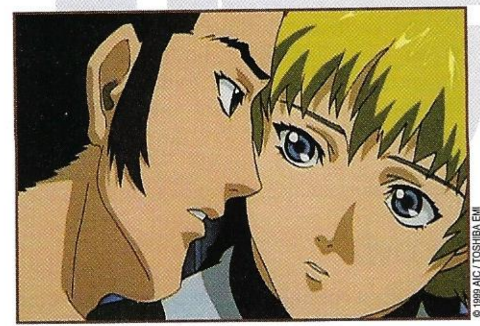
FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1999
DURÉE : 11 h 50
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 60 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Insectes géants
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais, Français (série TV uniquement)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Un jeune homme qui s'était fait cryogénéiser après avoir contracté une maladie incurrable, se réveille dans un monde ravagé par des insectes géants, les Blue. Avec Marlène, celle qui l'a retrouvé, il tente de rejoindre une base spatiale, seul endroit préservé du danger. Cette série imaginée par le *mecha designer* ŌHATA Kôichi (*Gunbuster*) mérite le coup d'œil car elle dégage une atmosphère particulière, malgré un scénario au départ assez classique.

Le DVD

Déclic Images a concocté un coffret du plus bel effet, doté de dessins légèrement en relief. Celui-ci renferme deux boîtiers *digipack* richement illustrés. Le premier est consacré aux 26 épisodes de la série TV. Celle-ci possède désormais une version française bien doublée. Les génériques sont eux aussi en français (y compris le chant), une initiative désormais habituelle chez l'éditeur. Un DVD se voit entièrement consacré aux bonus qui sont à peu près identiques à ceux de la précédente édition en VOSTF : un dossier complet sur la série, principalement constitué d'interviews écrites du *staff* et des voix japonaises, des extraits de la B.O., les génériques sans crédits (japonais, anglais, français, *karaoke*...), des publicités originales et de nombreuses galeries d'images sous forme de vidéoclip. Un second *digipack* contient le montage « film » de la série (uniquement en VOSTF), inédit en France. D'une durée de 98 minutes, il propose un récit un peu différent, agrémenté de scènes nouvelles (notamment tout le début). Enfin, un beau livret de 32 pages livre encore de multiples informations. Ce coffret très bien présenté ravira ceux qui veulent tout savoir sur cette série méconnue. Les autres pourront aussi se rabattre sur la réédition des seuls épisodes en VF dans un coffret moins onéreux.


© 1999 AIC / TOSHIBA EMI

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★★ *Intérêt global :* ★★★★

Ranma 1/2
Coffret Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1989
DURÉE : 9 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Escargot
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Saotome Ranma et son père Genma se transforment respectivement en fille et panda lorsqu'ils sont en contact avec de l'eau froide, ce qui ne manque pas de pimenter la vie de la famille Tendô, chez qui ils débarquent... Le *manga* de TAKAHASHI Rumiko (*Inu Yasha*, *Juliette je t'aime*) fut porté à l'écran en 1989. La réalisation est de bonne facture. Situations comiques, combats, et mythologie s'enchaînent.

© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN - KITTY FILM

Le DVD

Voici regroupés en un seul coffret l'intégralité des 18 épisodes de la courte première série de *Ranma 1/2* en VO sous-titrée ! Pas de bonus ni de VF, mais on apprécie de ne voir aucune censure, les *teasers* de fin d'épisodes, les *eye catch* (*jingle* pub) ainsi que les génériques originaux japonais. L'image comme le son (en mono d'origine) restent corrects. L'occasion de découvrir en version intégrale la série qui a marqué les dernières années du Club Dorothée.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : AUCUN *Intérêt global :* ★★★

Ah ! My Goddess
Le film - Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2000
DURÉE : 1 h 40
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100215
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Divin
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais, Français, Allemand
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Allemand
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

Le maître de Belldandy, Célestin, s'est échappé de sa prison où il avait perdu son enveloppe physique. Commence alors pour notre déesse et nos amis une épreuve de toute douleur. Ce film fait suite à la série d'OAV du même nom. D'une réalisation très soignée, il s'inscrit tout à fait dans sa lignée. Notons que le ton grave de l'histoire prend le pas sur le comique.

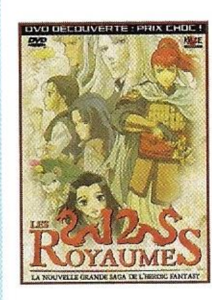

© KOSUKE FUJISHIMA / KODANSHA © 2000 "AH ! MY GODDESS" PARTNERSHIP

Le DVD

Un an après sa sortie en VOSTF, Kaze propose là une édition *collector* de ce très beau film de *Ah ! My Goddess*, présenté dans un *digipack* contenu dans un boîtier en fourreau. Outre une belle image 16/9, le son reste stéréo (il était pourtant en 5.1 au Japon !). Il bénéficie pour l'occasion d'un doublage français réussi. Une fois passé un menu avec de belles transitions, le DVD permet de visionner le film en japonais, français ou allemand. Côté bonus, le *digipack* est accompagné de trois planches d'autocollants, de deux *stand up* (personnages en carton prédécoupé), d'une carte et d'un livret de 80 pages garni d'images. On trouve dans ce dernier une présentation de l'auteur et des personnages. Sur le second DVD bonus, on découvre un agréable *making of* (japonais et sous-titré) de 30 minutes sur diverses étapes de la production du film. Un second reportage sur le doublage français permet de prendre connaissance des comédiens ainsi que leur perception du film.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★★ *Intérêt global :* ★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE



Les 12 Royaumes
DVD découverte



Yoko Nakajime est une fille sans histoire qui va pourtant être appelée dans un autre monde pour lutter contre des monstres dont elle ne connaît rien. Accompagnée de ses amis Asano et Sugimoto, elle devra surtout faire face à la méfiance des autochtones des « Douze Royaumes ». Kaze propose ce DVD unique à prix choc (9,95 €) pour découvrir cette très belle série fantastique qui sortira en trois coffrets *collector* à partir de septembre.



Macross
Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1982
DURÉE : 13 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 60 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : SDF1
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Un vaisseau extraterrestre s'écrase sur Terre, entraînant l'unification de ses nations pour faire face à cette menace. Elle ne se fait pas attendre, et dix ans plus tard, c'est une véritable armée qui vient tenter de récupérer l'épave. La guerre éclate entre les deux peuples…

Notre avis

On ne présente plus la série *Chôjiku Yosai Macross*, connue sous nos latitudes comme la première partie de la saga *Robotech*. Produite au début des années 80, elle marque une nouvelle étape dans les séries de grands robots avec son *design* réaliste. C'est aussi le premier succès de KAWAMORI Shôji (*Escaflowne*) et MIKIMOTO Haruhiko (*Gunbuster*). Mais cette série est surtout le point de départ d'une longue saga spatiale qui continue encore aujourd'hui avec *Macross Zero*.

Le DVD

C'est dans un gigantesque coffret *digipack* de sept DVD qu'est enfin disponible cette série dans sa version originale (restaurée il y a quelques années par AnimEigo). Outre le dernier disque destiné uniquement aux bonus, on retrouve donc six épisodes par DVD avec l'option fréquemment disponible chez cet éditeur de pouvoir se passer des génériques. On peut regretter les menus animés en 3D, peu crédibles, qui rappellent trop *Robotech* et surtout témoignent d'une confusion entre les divers médias accueillant *Macross* (jouets, jeux vidéo…). À côté des bonus provenant largement du DVD fêtant les 20 ans de la saga, sorti au Japon en 2002 (nombreux génériques, bandes annonces japonaises, galeries de croquis), on trouve à lire quelques transcriptions de différentes interviews conjointes du *staff*.



En bref

Bel effort à souligner pour ce coffret au *packaging* flamboyant qui était attendu par les fans et qui, pour les autres, a le mérite de la (re)découverte.

Histoire : ★★★★
Image : ★★★
Suppléments : ★★★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★
Intérêt global : ★★★★

Hikaru no go
Coffret Vol. 1

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001-02
DURÉE : 10 h
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Pion
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

En découvrant une vieille table de *go*, le jeune Hikaru rencontre l'esprit de Sai, professeur particulier de *go* auprès de l'empereur quelques siècles plus tôt à la cour. Hikaru se passionne alors pour cette activité. Aidé intérieurement par Sai, son jeu surprend rapidement les passionnés, puis les professionnels. Un peu forcé par Sai au départ, il dispute des rencontres amicales avant de s'engager dans un véritable tournoi...
L'adaptation du *manga* de OBATA Takeshi et HOTTA Yumi (actuellement publié chez Tonkam) est très réussie. L'animation s'avère soignée et la série donne indéniablement envie de se mettre au *go* !

Le DVD

Les 25 premiers épisodes sont regroupés dans ce coffret en VO sous-titrée. Dans cette édition simple, on ne trouve pas les conseils d'une célèbre joueuse dont on bénéficiait au Japon après chaque épisode. Mais on regrette surtout que le générique de fin soit collé après le *teaser* de l'épisode suivant. En effet, comme dans *City Hunter*, les premières notes de la chanson commencent dès la fin de l'épisode, et elle se retrouve ainsi interrompue à chaque fois par le *teaser*. Pas de bonus, mais chaque menu cache des génériques des prochaines parutions de l'éditeur.

Histoire : ★★★
Image : ★★★★
Suppléments : AUCUN
Réalisation : ★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★



EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



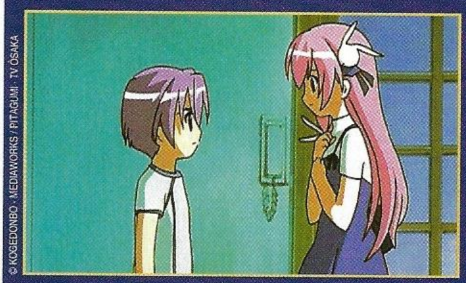
Soul Taker Vol. 3

Au bout du troisième DVD (contenant les épisodes 8 à 10 en VF et VOSTF, chez Dybex), on commence à voir s'assembler le puzzle qui compose la trame de cette histoire complexe. Le tout est servi par une réalisation remarquable. Vite, la fin !



Pita-Ten Vol. 6 (fin)

Les derniers épisodes de *Pita-Ten* sont plutôt mélancoliques : Shia, le petit démon, disparaît parce qu'elle n'a pas réussi à faire suffisamment de mauvaises actions. Mais Misha va tout tenter pour changer la donne... Mabell conclut cette série *kawai* (mignonne) en VOSTF avec une ultime galerie de photos.





Le Magicien d'Oz
Coffret Vol. 2 (fin)

Ce second coffret reprend les derniers épisodes (27 à 52) et présente les mêmes caractéristiques que le premier : une image correcte, mais pas de bonus et une unique VF en mono. Un dénouement heureux pour une très belle série à (re)découvrir absolument. Que du rêve…



Les Nouvelles Aventures de Spider-Man

Si on peut reprocher à cette série un *chara-design* parfois moyen, l'animation en *cell-shading* est fluide et la mise en scène dynamique. Sur deux DVD édités par Columbia, sont réunis les 13 épisodes de la série en VF et VOSTF, dotés d'une qualité d'image et de son au diapason. Au programme, de nombreux suppléments, comme les *designs* des personnages, un *making of* ou des commentaires audio (sous-titrés).

PORTRAIT DE VOIX

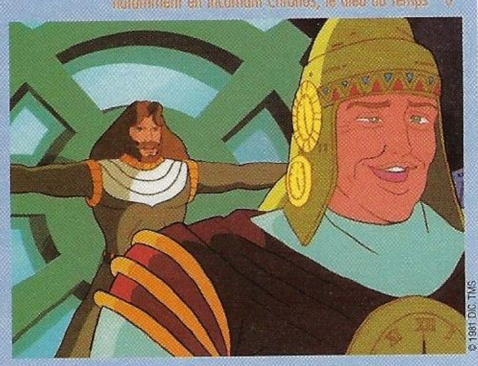
Pierre HATET

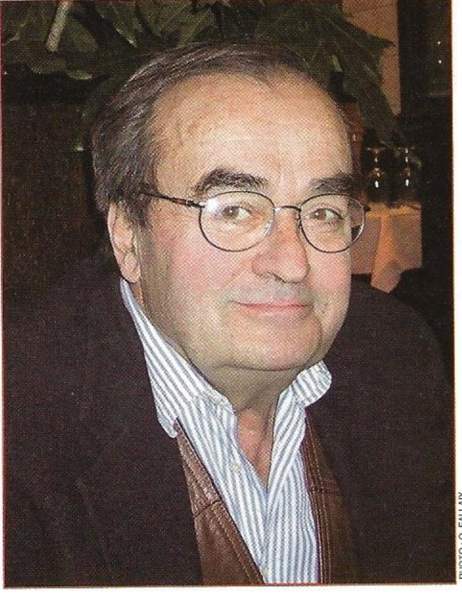
SI PIERRE HATET A PRINCIPALEMENT DOUBLÉ DES SECONDS RÔLES EN DESSIN ANIMÉ COMME GOMEZ DANS LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR OU LE COLONEL DANS AKIRA, IL EST SURTOUT CONNU POUR AVOIR PRÊTÉ SA VOIX AU DOC DANS RETOUR VERS LE FUTUR. REMARQUÉ PAR JEAN VILAR, IL DEVIENT COMÉDIEN AU THÉÂTRE NATIONAL POPULAIRE AUX CÔTÉS DE GRANDES FIGURES DU MOMENT TELLES QUE JEAN NÉGRONI, GÉRARD PHILIPE... SA FORMATION CLASSIQUE (CAVALIER, ESCRIMEUR) LUI PERMETTRA AUSSI DE JOUER DANS PLUSIEURS SÉRIES DE CAPE ET D'ÉPÉE COMME LA JUIVE DU CHÂTEAU TROMPETTE.

AnimeLand : *Comment êtes-vous devenu comédien ?*
Pierre HATET : Je suis allé dans une école libre dans laquelle nous faisions beaucoup de théâtre. Je faisais partie de toutes les distributions car je le voulais vraiment. Après, je n'y ai plus repensé, puis l'envie est revenue. Je suis alors entré au centre de la Rue Blanche et je me suis présenté au Conservatoire National où j'ai été reçu.

Gomez, l'espagnol qui court après Esteban, Tao et Zia, à la recherche des cités d'or... ▷

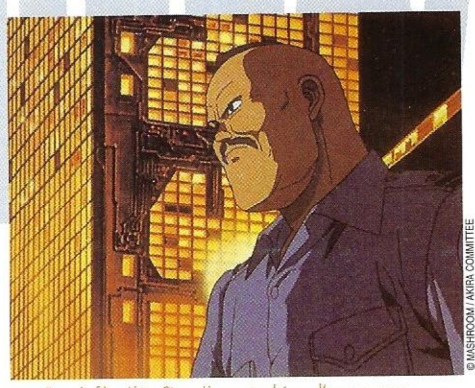
Pierre a participé en 1981 au doublage d'*Ulysse 31*, notamment en incarnant Chronos, le dieu du temps ▽





Je n'ai alors cessé d'enchaîner bon nombre de pièces de théâtre comme *Les Trois Mousquetaires* (du regretté Serge REGGIANI), *Faisons un rêve* de Sacha GUITRY, etc.
Il est vrai que la Rue Blanche (qui n'existe plus aujourd'hui) a été une bonne école pour moi. Les membres étaient tous des pensionnaires de la comédie française – des gens sérieux – et surtout les cours étaient gratuits.

AL : *Quel souvenir gardez-vous de votre première pièce de théâtre ?*
PH : J'avais 14 ans et j'étais entouré uniquement de professionnels, ce qui m'a beaucoup marqué. J'incarnais un mousse dans une sorte de « mélo marin » et puis j'ai tourné *La femme fatale* avec Pierre BRASSEUR, Gaby SYLVIA et Jacqueline GAUTHIER. Ensuite, j'ai joué dans *Cyrano de Bergerac* en incarnant le page (avec trois répliques). Par la suite, j'ai subi de nombreuses



△ Dans le film *Akira*, Pierre HATET est celui que l'on surnomme « Le Colonel », qui capture Tetsuo

influences au Conservatoire auprès des sociétaires de la Comédie Française comme Aimé CARROT, Jacques CHARROT... Des personnes que j'allais voir jouer souvent. On était censé apprendre en regardant nos aînés. On allait donc voir tous les plus grands acteurs du moment.

AL : *Et puis à un moment, vous faites des tournages...*
PH : Le fait d'être entré chez Jean VILAR m'a mis le pied à l'étrier dans le théâtre classique dans lequel j'évoluais à 80 %. Un jour, un homme de télévision est venu et m'a demandé si cela m'intéressait de tourner des dramatiques que l'on faisait en direct. Cela se rapprochait du théâtre dans le sens où il s'agissait de direct, mais il y avait quatre caméras qui tournaient et il fallait assurer pendant deux heures un jeu continu. Cela coûtait bien moins cher qu'un film car on répétait pendant un mois en studio en marquant par terre les places des décors. Aujourd'hui, il faudrait un mois et demi rien que de tournage. Toujours est-il que ces dramatiques m'ont petit à petit amené à tourner pour des feuilletons ou des téléfilms. J'ai fait beaucoup de Dossiers de l'écran (série documentaire d'Antenne 2) et grâce à Armand JAMOT qui les présentait, j'ai pu jouer l'Amiral Flohic, l'aide de camp du Général De Gaulle.

AL : *Et le doublage ?*
PH : À vrai dire, c'est venu tout à fait par hasard. J'avais fait deux, trois enregistrements dans ma vie, mais pas plus de dix lignes. C'est le regretté Marcel BOZZUFFI (un grand comédien qui a fait de nombreux doublages) qui m'a indirectement permis de faire du doublage. À l'origine, il avait été contacté pour doubler Mannix. J'ignore ce qu'il avait ce jour-là, mais il n'arrivait pas à sortir une seule bonne réplique. Ce n'était pourtant pas dans ses habitudes, mais il se trompait tout le temps. Finalement, il est rentré se reposer chez lui et n'a jamais voulu terminer ce rôle qui ne devait durer, au départ, que neuf épisodes.
J'ai finalement été appelé pour le remplacer sur les conseils de quelqu'un qui connaissait bien ma voix, mais je ne voulais pas. C'était très mal vu dans la pro-

fession de remplacer un comédien au pied levé. Finalement, comme lui ne voulait vraiment pas de ce rôle, j'ai fini par accepter. J'ai donc commencé sur ce rôle important qui a finalement duré 75 épisodes. Heureusement, Marcel, que j'ai revu par la suite, ne m'en a jamais tenu rigueur, d'autant qu'il a eu une belle carrière au cinéma.

AL : *Nos lecteurs vous connaissent surtout à travers* Les Mystérieuses Cités d'or, *une série animée devenue culte. Quel souvenir en gardez-vous ?*

PH : Après avoir fait du doublage de séries, tout naturellement, Jacques BARCLAY (NDR : qui a dirigé de nombreux doublages pour DIC) de START m'a en effet proposé de doubler Gomez dans *Les Mystérieuses Cités d'or*. D'ailleurs, il me semble que c'était mon premier rôle important en dessin animé. Je garde le souvenir d'une série que nous avons eu grand plaisir à faire car l'ambiance était vraiment très bonne. Je me souviens particulièrement de Pierre GARIN (NDR : voix de Gaspard et de Diskor dans *Jayce*). Le malheureux est d'ailleurs mort sur scène, il y a quelques années, en jouant L'aiglon devant la statue de Napoléon à Ajaccio. Une belle mort pour un comédien, si j'ose dire... C'était surtout un grand comédien qui venait d'une génération précédant la mienne.

AL : *Qu'évoque pour vous le doublage d'un dessin animé ?*

PH : Quand il s'agit de *cartoons*, il faut surjouer et ne surtout pas doubler comme on le fait pour un acteur vivant. Toutefois, je peux citer quelques exceptions avec des rôles que l'on aborde comme du dessin animé : le Joker dans *Batman* (NDR : Pierre HATET nous fait une imitation efficace) ou le capitaine Crochet dans *Hook*. On entre là dans une certaine folie, c'est vraiment de la caricature vocale. On doit constamment être au niveau du dessin qui est toujours outré. Cela s'appelle de la création de voix.

AL : *Pouvez-vous nous parler du doublage de* Retour vers le futur, *devenu également l'un de vos rôles phares ?*

PH : Ce doublage était supervisé en personne par SPIELBERG et ZEMEKIS. Cela a été un gros travail surtout pour le personnage de Doc qui est extraordinaire. En temps normal, un film de deux heures comme *Retour vers le futur* se double en une semaine, c'est-à-dire cinq jours plein. Dans le cas présent, on a mis trois semaines. La script de SPIELBERG était présente, elle surveillait tout. Quand j'avais le moindre petit "graillement" dans la voix, elle me disait : « *Monsieur, à demain, reposez-vous bien !* » Et j'étais payé ! Elle rétorquait aux Français qui voulaient aller plus vite : « *Comment voulez-vous que le comédien double cette scène en une matinée, alors que l'acteur Christopher* LLOYD, *qui l'a tourné, a mis deux semaines ?* » Elle m'a même raconté que Spielberg s'était enfermé dans une salle dans le noir et demandait régulièrement à écouter ma voix parmi les différents comédiens castés, celle qu'il surnommait « *la voix numéro 4* » (NDR : le *casting* est anonyme). Du coup, lorsque j'ai doublé ensuite les dessins animés qu'il a produits (*Tiny Toons*, *Les Animaniacs*), il m'appelait sans arrêt « Monsieur 4 ». Enfin, c'est en enregistrant que

1 – Nakamura (à droite), un agent louche qui vient inspecter l'androïde retrouvé par Kusanagi dans *Ghost in the Shell*
2 – Le Joker, le plus grand ennemi de Batman
3 – Les Animaniacs entourés de leur créateur, Steven SPIELBERG !


2

© SHIROW MASAMUNE / KODANSHA - BANDAI VISUAL - MANGA ENT.

© WARNER

l'on a trouvé la fameuse réplique fétiche du Doc : « *Nom de Zeus* » (qui est une trouvaille entièrement française).

AL : *Comment se fait-il que l'on ne retrouve pas votre voix sur le dessin animé ?*

PH : Vous savez, en matière de doublage, vous n'êtes pas propriétaire de votre voix. C'est une politique typiquement américaine. En ce qui concerne le dessin animé, j'ignore pourquoi ils ont choisi de prendre d'autres comédiens.
En revanche, on m'a quand même sollicité pour une soirée au Grand Rex à l'occasion de la sortie du DVD. Je suis monté sur scène en lançant quelques répliques sur Einstein, la Dolorean, etc. Toute la salle s'est mise debout et j'ai été applaudi pendant 20 minutes comme si j'avais joué Cyrano de Bergerac. Je réalise que *Retour vers le futur*, c'est leur bible, et je peux vous dire que chaque fois que je prends un taxi, le chauffeur reconnaît ma voix. C'est fou !

AL : *En doublage, vous confie-t-on des profils types ?*

PH : Systématiquement, dans les dessins animés, ce sont des personnages de fous que l'on me donne, y compris maintenant dans les films (comme *Men in Black* par exemple). Hormis cela, j'ai longtemps eu des rôles de détectives (suite à *Mannix*). Il m'est arrivé de doubler Sean CONNERY ou Antony HOPKINS, mais je continue surtout de suivre James GARNER, Christopher LLOYD et James COBURN. Je fais aussi de plus en plus de dessin animé car vous n'êtes pas sans savoir que ce secteur prend énormément d'importance sur le marché du film. Même la France s'y met !

AL : *Cette initiative vous étonne-t-elle ?*

PH : Non, je trouve cela formidable, mais jusqu'à présent, on n'avait pas la structure. Paul GRIMAULT (*Le Roi et l'Oiseau*) savait le faire, lui. Mais il a mis combien d'années pour y parvenir ? Alors qu'aux États-Unis, ils ont les entreprises adéquates pour réaliser de l'animation. Ils vont à une vitesse incroyable pour œuvrer sur un dessin animé de deux heures comme un tournage ordinaire. Il est vrai que cela coûte aujourd'hui moins cher et je suis persuadé que le dessin animé a un bel avenir devant lui... À ce sujet, la Maison de la Culture du Japon m'a même contacté pour que je vienne parler de dessin animé et des doublages que j'ai faits dans ce domaine. Et pour tout vous dire, cela me revient, j'ai également prêté ma voix dans un épisode de *Goldorak* !

AL : *Quelle est votre actualité ?*

PH : Je double une série formidablement drôle avec James GARNER, une comédie propre à l'esprit loufoque des américains. Il s'agit d'une famille avec la mère, le fils, les deux filles et le grand-père. Le père vient de mourir et le reste des membres de la famille se retrouve dans une situation dramatique. Et à partir de là, les Américains parviennent à nous faire hurler de rire car les gaffes se succèdent. C'est le grand-père, un pseudo-philosophe, qui conclue tout le temps.

AL : *Merci beaucoup !*

Interview réalisée par Olivier FALLAIX et Rui PASCOAL

3

© WARNER



Personnage	Dessin animé
Gomez	*Les Mystérieuses Cités d'or*
Le Colonel	*Akira*
Nakamura	*Ghost in the Shell*
Le Mage	*James et la pêche géante*
Le Joker	*Batman*
Chronos	*Ulysse 31*
Cortex	*Animaniacs*

A participé à : *Goldorak, Les Minipouss, Chris Colorado*

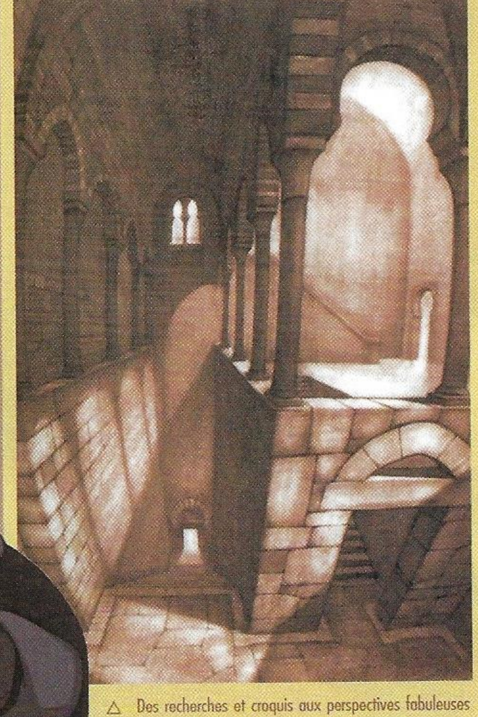
Paco Rodriguez


△ *La Légende du Cid*, déjà sur vos écrans

C'EST AU FESTIVAL D'ANNECY QUE NOUS AVONS RENCONTRÉ PACO RODRIGUEZ, QUI S'ÉTAIT DÉPLACÉ SPÉCIALEMENT POUR PRÉSENTER SON FILM LE CID EN COMPÉTITION. CONVERSANT DANS UN FRANÇAIS PARFAIT ET N'AYANT PAS SA LANGUE DANS SA POCHE, CE PRODUCTEUR NOUS PROPOSE DE DÉCOUVRIR SON EXPÉRIENCE DANS LE MONDE DE L'ANIMATION...

***AnimeLand** : Quel a été votre parcours ? Qu'est-ce qui vous a conduit à la production d'animation en Espagne ?*

Paco Rodriguez : Cela fait 14 ans que je suis dans le monde de l'animation. J'ai eu ma propre société qui s'appelait PPM multimédia espagnole, qui était dans le domaine de la distribution internationale de l'animation espagnole, et aussi celui du montage financier de studios espagnols de projets en coproduction.
J'ai fait plusieurs montages financiers de séries d'animation de 26 épisodes de 30 minutes.
Mais j'ai surtout fait des séries de pâte à modeler en coproduction, la première avec Escargolympique, mais aussi Capelito avec NHK.
En 2000, j'ai été contacté par Filmax (ce groupe indépendant espagnol de distribution cinéma, distribution vidéo, qui a 3 000 titres de films en catalogue, comprend également une activité de production de films d'horreur et fantastique, une société de post-production et un studio 3D) pour m'occuper d'un secteur qui n'avait pas été développé : la production d'animation. En 2001, on a commencé *Le Cid*, que nous avons financé à 100 %, et en même temps, j'ai négocié la coproduction de *Pinocchio 3000* avec Cinegroup et Animakicks... Début 2002 commençait la production de ce titre. On avait donc deux productions en parallèle, *Le Cid* et *Pinocchio 3000*.
Nous sommes ensuite partis sur d'autres projets comme *Nocturna*, coproduit avec la France et l'Angleterre, et enfin *Don Quichotte*, adapté du classique de Cervantès, une comédie en 3D avec des animaux.
Nous sommes également en production d'un « *manga* » espagnol qui s'appelle *Jisaku*.
Un projet assez spécial puisque c'est une coproduction avec une société publique espagnole qui est la société espagnole d'exposition internationale qui se charge de monter le pavillon espagnol dans les expositions universelles. Il y en a une à Ichi au Japon et ces personnes voulaient passer des messages institutionnels espagnols à travers un film d'animation façon « *anime* ».


△ Des recherches et croquis aux perspectives fabuleuses signés Toni Fejzula

◁ Ben-Yussuf, un méchant... très méchant

***AL** : Pour cet anime à l'espagnole, la réalisation est confiée à Filmax, mais des Japonais sont-ils impliqués ?*

PR : Ce projet s'est monté rapidement, le scénario a été écrit entre octobre et décembre de l'année dernière pour une livraison prévue en mars 2005. En parallèle, j'ai établi des contacts avec le Japon et concrètement avec la société Mad House, avec M. Maruyama, pour voir s'il était possible de faire une coproduction là-dessus... Pour l'instant rien n'est décidé, mais on devrait faire 20 % de l'animation avec eux, la réalisation de décors...

***AL** : Et le chara-design ?*

PR : Il a été confié à des Espagnols. On a demandé un graphisme typiquement "japonais". L'autre défi, c'est que ces animateurs espagnols doivent prendre une distance dans leur mentalité professionnelle d'occidentaux qui aime animer tout. Tout bouge, ce qui va à l'encontre du style japonais où les choses bougent très peu, simplement pour aider l'histoire. Mais c'est une animation très limitée. Éduquer une mentalité occidentale espagnole vers une mentalité japonaise, ce n'est pas aussi facile qu'on croit. Parfois, c'est trop animé. On est à ces défis-là et je dois les mener à cet objectif de travail « à la japonaise ». Au final, on aura peut-être un film « *spain-anime* » (*rires*).

***AL** : Après le Japon en mars 2005, une distribution est-elle prévue dans le reste du monde plus tard ?*

PR : Sans doute dans la même période, mais notre grand *challenge* actuellement, c'est vraiment de trouver une société japonaise qui puisse faire une sortie salle là-bas.

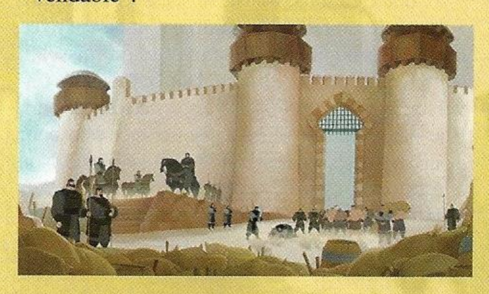
***AL** :* Le Cid *est un projet qui est né de quelle manière ?*

PR : C'était ma volonté dans la philosophie que je voulais implanter à Filmax, de faire comprendre qu'on ne pouvait continuer à faire des

LA LÉGENDE DU CID

Le Cid est bien évidemment l'adaptation animée des aventures de Rodrigue Diaz De Vivar, immortalisé par Corneille au XVIIe siècle. Accusé à tort d'avoir tué le comte Gormas, le père de Chimène dont il est amoureux, il est exilé en terre étrangère. Là, contre toute attente, il aidera des Maures à se libérer du joug de l'infâme Ben-Yussuf avant de proposer à son royaume d'origine d'éviter une invasion sanglante… Sorti le 11 août dernier en France, ce long métrage ne semble pas avoir trouvé son public durant la période estivale. Si la qualité technique est visible, le scénario est des plus classique et accumule les clichés dignes là aussi des productions américaines. Si nous n'avons pas droit à une comédie musicale, le générique de fin est clairement signé pour une diffusion populaire, et l'on n'échappe pas non plus à la mascotte animale, ici un putois qui partage la vedette avec la jument, Babieca. Mais ne boudons pas notre plaisir : *Le Cid* est plein de promesses pour l'avenir et nous ne pouvons qu'espérer que les projets suivants, dont *Pinocchio 3000* qui est terminé, puissent trouver également leur chemin dans les salles obscures et recevoir l'accueil qu'ils méritent.

films pour 600 000, ni même 1 million d'euros, ce qui ne donne jamais un véritable niveau cinéma, plutôt TV ou vidéo. Très peu de films ont pu être projetés au cinéma et ont fini leur carrière à la TV ou en vidéo. On doit donner une autre dimension aux projets de long métrage qu'on veut faire. Pour un effort similaire, mais un budget plus correct, on obtient au final quelque chose de plus "vendable".



Pour *Le Cid*, on a débuté avec un budget de 3,5 millions d'euros. Sur les marchés cinéma (Cartoon Forum, MipTV, Festival de Cannes) ce projet a reçu un bon accueil et les pré-ventes se sont succédé rapidement. Mais pour obtenir la qualité voulue, il nous a fallu encore multiplier le budget par deux, ce qui nous a entraîné dans une galère d'un an et demi de recherche de coproducteurs mais surtout de studios d'animation de qualité capables de travailler avec nous à des prix raisonnables. Au final, nous avons travaillé avec 34 studios à travers le monde dans 12 pays (Philippine, Corée, Chine, Argentine, Hawaï, Grèce, Canada, France, etc.). Il nous fallait donc coordonner ces efforts et obtenir une harmonie au niveau *acting* des personnages et que ceux-ci se maintiennent dans les travaux d'artistes à travers le monde. En plus, nous avons des personnages à corps volumineux, petites têtes, et des chevaux, qui restent des éléments parmi les plus difficiles à animer. Bout par bout, chaque élément réuni devait correspondre à ce que l'équipe de pré-production avait défini, avec un matériel fourni haut de gamme et des indications précises.

AL : *Vous avez donc voyagé à travers le monde.*
PR : Personne chez Filmax ne s'est déplacé ailleurs qu'en Espagne. Tout se faisait par téléphone, *e-mail*, FTP… Les corrections d'animation étaient faites *on line* et l'on a fini par y arriver. Et nous sommes très satisfaits du résultat,



◁△◁ Lumière, décors : il n'y a rien à envier aux productions américaines

tout comme je suis extrêmement content des 8 minutes en 3D que nous avons faites. L'intégration y est parfaite, pour les batailles, l'attaque au château. Tout cela a été fait dans notre studio 3D à Saint-Jacques-de-Compostelle.

AL : *Le style particulier des personnages est une idée de qui ?*
PR : Dès le début, on a travaillé le *design*, six personnes pendant six mois se sont penchées uniquement sur ce problème. On avait au début un *design* très classique de chevaliers de l'époque mais on s'est dit : il faut sortir des sentiers battus et chercher un *design* original. Et on a trouvé ce *look* particulier, petite tête, gros bras, qui



△ Ça complote dur au royaume de Castille

▽ Rodrigue, jeune, s'éprend rapidement de la Chimène





donne parfois des scènes aux proportions étranges avec une Chimène plus petite que le biceps de Rodrigue (*rires*). C'était un risque qu'on prenait mais on a finalement une belle dynamique malgré ces "volumes", même dans les combats à l'épée. Il y a eu des critiques à la sortie en salle en Espagne sur ces *designs*, par des enfants qui trouvaient ça mal dessiné ; en général, ce n'est guère virulent. Mais les résultats sont là : 560 000 entrées en Espagne en plein Noël face à la concurrence américaine. Et on atteint les 150 000 DVD uniquement sur le marché espagnol.

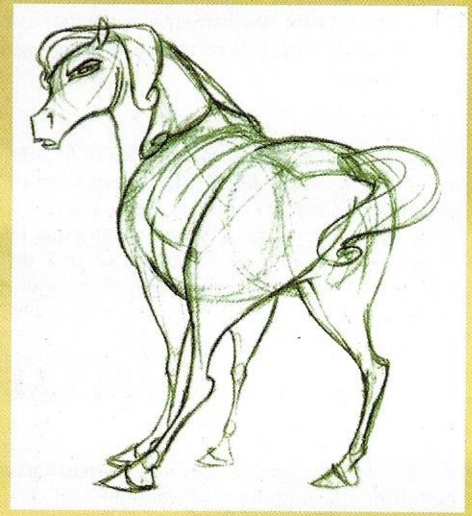
AL : *Et sur le marché français ?*
PR : On verra ce que cela donne bientôt. Des discussions avaient commencé pour la distribution avec Gébéka Films, et même avant avec Film Office, mais c'est finalement CTV international qui distribue *Le Cid* en France. Le film est sorti en Corée, où cela n'a pas très bien marché, mais aussi au Mexique où ça se passe très bien, et c'est maintenant au Portugal que l'on reçoit également un bon accueil. En septembre, on attaque les États-Unis avec 500 copies, ce qui est énorme pour un long métrage européen mais reste minime pour une sortie américaine qui compte minimum 3 500 copies. Le seul pays ou *Le Cid* ne soit pas vendu en Europe reste l'Angleterre, qui est un marché difficile.

AL : *Merci beaucoup et bonne chance pour votre film !*

Interview réalisée par Yvan West Laurence en juin 2004

Remerciements à CTV International, Ciné-sud et l'agence Personality.

▽ Les chevaux ont fait l'objet de recherches également, ici pour Babieca, dans une tradition de trait toute disneyenne



Sung Baek-Yeop

Réalisateur d'Oseam

NOUS AVONS RENCONTRÉ LE MÉLANCOLIQUE RÉALISATEUR D'OSEAM AVANT QU'IL CONNAISSE SON PRIX, MAIS JUSTE APRÈS AVOIR REÇU CELUI DES ÉCRANS JUNIORS À CANNES OÙ, EN PARALLÈLE DU FESTIVAL, UN JURY D'ENFANTS A PLÉBISCITÉ SON ŒUVRE. SUNG BAEK-YEOP REVIENT SUR SES MOTIVATIONS ET LÈVE UN PEU LE VOILE SUR LUI-MÊME ET SA SENSIBILITÉ…

OSEAM, LA LÉGENDE ORIGINELLE

Oseam, c'est le nom d'un temple appelé auparavant Gwaneum, accroché sur le mont Seorak, qui dissimulait une représentation d'une vierge portant un enfant. Certains y voient la déesse Kanon, déesse de la compassion, alors que d'autres associent l'œuvre à une influence chrétienne. Quoi qu'il en soit, on dit qu'un moine promit à un enfant que s'il y mettait tout son cœur, il retrouverait sa mère disparue. Le rêve se réalisa et toute la région du Seorak explosa de joie : les forêts se couvrirent de fleurs, les animaux fêtèrent les retrouvailles entre l'enfant et sa mère. Oseam signifie « Un Bouddha de 5 ans est né ici ». Notez enfin que la région des Monts Seorak, au nord-est de Séoul, quasiment à la frontière avec la Corée du Nord, est extrêmement appréciée des touristes pour la beauté de ses saisons et la richesse de ses couleurs.

AnimeLand : Vous venez de recevoir le prix pédagogique Écrans Juniors de Cannes décerné par un jury d'enfants : que ressentez-vous ?
Sung Baek-Yeop : Je dois vous avouer que je ne connais pas bien la valeur de ce prix en termes de prestige, mais le nom de Cannes et surtout le fait que ce sont des enfants qui ont voté pour mon film me comblent de joie.

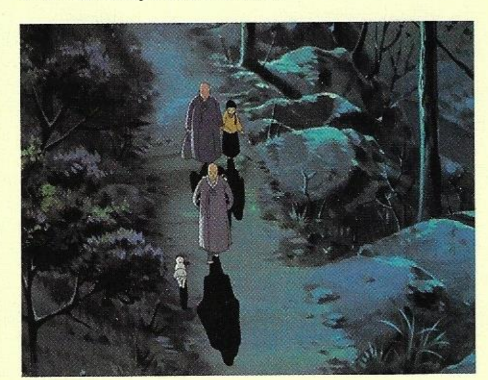
AL : Votre film est achevé depuis plus d'un an et il sort le 22 septembre en France : que cela vous inspire-t-il ?
SB-Y : Je suis particulièrement heureux que mon film rencontre un nouveau public, et surtout le public français que je sais très attentif et exigeant. J'ai déjà pu m'en rendre compte lors de la première présentation d'*Oseam* au Forum des Images à Paris, l'automne dernier. Il était présenté à Cannes au marché du film l'an passé, mais pas projeté. La sortie officielle est une étape supplémentaire dans la reconnaissance du public.

UNE MOISSON DE PRIX

Oseam a reçu plusieurs prix qui sanctionnent ses indéniables qualités : le prix du jury au Festival international du dessin animé et d'animation de Séoul (SICAF) qui s'est tenu du 12 au 17 août 2003 ; le prix Écrans Juniors à Cannes du meilleur film pédagogique 2004 en mai dernier ; et bien entendu le Grand prix du long métrage d'animation à Annecy 2004 en juin. Suivants !

*AL : D'où vient l'histoire d'*Oseam *? Est-ce un récit original ou une adaptation ?*
SB-Y : L'histoire d'*Oseam* s'inspire d'une légende bouddhique qui fut modernisée dans les années 80 dans un conte intitulé bien sûr *Oseam*, écrit par Jeong Chae-Bong, qui connut un immense succès en Corée. Ce conte s'adresse autant aux adultes qu'aux enfants. Il a déjà fait l'objet d'adaptations en film en prise de vue réelle. J'ai ajouté des éléments personnels au récit initial comme la sœur de Gilson et surtout son compagnon le chien.

AL : Parlez-nous des thèmes traités dans Oseam*, surtout l'enfance, la mort et la nature.*
SB-Y : C'était en fait assez difficile de travailler sur des thèmes aussi forts car c'était tout de même pesant à la longue. Pour éviter de les affronter de manière trop directe, j'ai tenté de multiplier les ellipses. Par ailleurs, je ne voulais pas forcément rendre l'histoire des deux enfants trop mélodramatique en rentrant dans les détails. Il me semblait intéressant de présenter Gilson comme l'archétype de l'enfant en quête de mère et comme l'incarnation, dure et intense, de la pure innocence et de la tristesse propres à un enfant. Gilson a une personnalité attachante, mais il m'importait avant tout de rendre palpable le lien indestructible qui le relie à sa mère disparue. La nature, elle, rappelle que tout concourt dans un même univers et que tout est lié. Elle fait souvent écho à l'état d'esprit des deux enfants. Ainsi, la scène d'ouverture automnale où Gilson et Gamie s'amusent avec les feuilles couleur rouille au bord du ruisseau, annonce l'hiver. La difficulté de Gamie pour traverser la rivière préfigure les épreuves à venir. Elle passe du rire et de l'insouciance à la peur et à l'angoisse. La neige et le vent isolent Gilson à la fin, et lui permettent paradoxalement d'atteindre sa quête. La nature aide et en même temps sépare. Le moine ne peut pas la contrer avec ses moyens d'homme.



Les sentiers de Seorak rendent les humains très petits… ▷

L'eau est pourtant froide en automne ! ▽

AL : Le personnage du moine apparaît-il plutôt pour vous comme un père de substitution ou comme la caution spirituelle de la quête de Gilson ?
SB-Y : En fait… ni l'un ni l'autre ! Dans le conte originel dont s'inspire *Oseam*, le moine était en fait beaucoup plus présent. Je n'ai pas voulu représenter le père biologique de Gilson et de Gamie car je ne voulais pas disperser les sentiments des enfants. Le père se retrouve dans la figure de la mère et la disparition de celle-ci équivaut à la disparition du père. Le moine représente pour moi davantage l'ami et le signe

UNE RÉALITÉ CONTRASTÉE DU MARCHÉ DU CINÉMA CORÉEN D'ANIMATION

Oseam est le second Cristal du Long Métrage attribué en trois ans à un film d'animation coréen. Il succède au poétique *Mari Iyagi* de LEE Sung-Gang en 2002. Le cinéma d'animation coréen est donc de plus en plus reconnu à l'international. Malheureusement, il ne jouit pas au niveau national du même prestige et tous les longs métrages d'animation sortis en Corée ces dernières années ont été des échecs. Les causes sont sans doute plurielles, parmi celles-ci le manque de créativité ; le complexe évident vis à vis de la supériorité économique, technique et créatrice des voisins japonais ; et les moyens inégaux selon les productions. S'ils s'avèrent d'excellents techniciens (voir *Wonderful Days* pour s'en convaincre), les Coréens recherchent encore leur figure de proue. Peut-être la trouveront-ils dans la publicité ou l'animation télévisuelle de commande, comme MIYAZAKI en son temps ? À l'instar du cinéma *live*, qui vit une inespérée renaissance avec ses grosses comédies sociales, souhaitons à l'animation coréenne enfin un succès probant pour sortir de l'ornière. Ce ne sont malheureusement pas la mièvre *Impératrice Chung* ou l'inénarrable *Hammer Boy*, présentés à Annecy 2004, qui relèveront le niveau. Serait-ce déjà trop tard ?

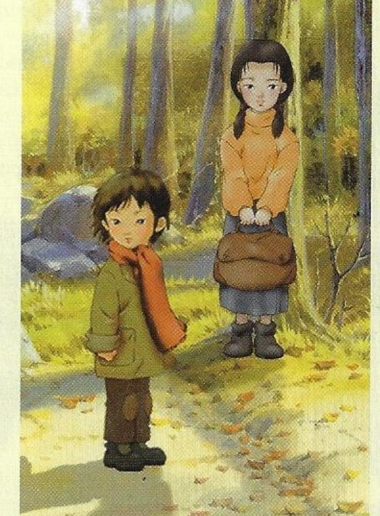


△ *L'Impératrice Chung : ah, pour une fois qu'elle ne pleure pas !*

du destin qui pousse Gilson à la rencontre de la déesse de la Compassion, en qui il projette l'amour de sa mère. Vous avez peut être remarqué dans le film que les moines doutent beaucoup et en réalité sont plutôt terre à terre, face notamment à la gestion de leur quotidien ? En contraste, Gilson symbolise la pureté, un idéal profond qui insiste sur l'idée que quand on veut quelque chose du fond du cœur, on l'obtient d'une manière ou d'une autre. C'est la morale du conte originel. Dans ce sens, les moines apprennent énormément de Gilson et non l'inverse.

***AL :** Pourquoi avoir choisi cette histoire plus particulièrement ?*

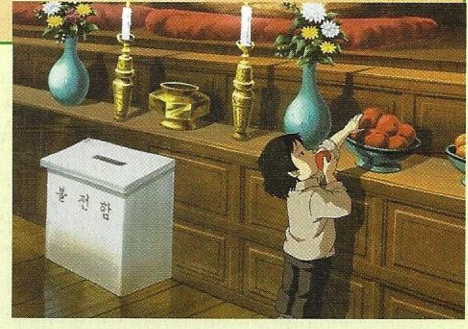
SB-Y : Parce que la quête de la spiritualité et le lien d'un enfant avec sa mère sont de grandes préoccupations pour moi. JEONG Chae-Bong, l'auteur du conte très populaire qui m'a donné envie de raconter cette histoire, est comme Gilson un orphelin. Il connaît donc très bien la question de l'absence de la mère. J'aime moi aussi très fort ma mère qui a disparu quand j'avais 12 ans. En réalité, j'ai voulu adapter *Oseam* pour elle.


Gammi et Gilson, avant l'hiver ▷

Dans quelques instants, l'un des deux sera mouillé ! ▽

***AL :** Le cinéma d'animation coréen recherche un souffle à l'international : cela signifie-t-il qu'il a des difficultés chez vous ?*

SB-Y : *Oseam*, je le reconnais, n'a pas eu un immense succès en Corée. Sa reconnaissance dans le monde est néanmoins source de satisfaction et me permettra de réaliser un autre long métrage. J'aimerais bien être un ambassadeur pour mon cinéma, comme la délégation présente à Annecy l'a fait, mais c'est un autre métier vraiment trop dur pour moi. Je me sens immensément responsable de mes œuvres, mais c'est délicat d'endosser le costume de représentant du cinéma coréen. Notre cinéma d'animation doit encore trouver sa personnalité et j'espère l'aider dans ce sens en proposant des histoires qui touchent un plus large public en Corée et dans le monde dans un cadre spécifique à notre culture.


△ On parie qu'il n'a pas demandé « s'il te plaît » ?

***AL :** Avez-vous un projet dans les cartons qui aille dans ce sens ?*

SB-Y : Oui, précisément ! Je travaille depuis le mois de mars maintenant sur un nouveau long métrage d'animation qui racontera les aventures d'orphelins à la suite de la guerre de Corée dans les années 50. Ça se situera à la fois dans la rue et sur les chemins et on suivra les tribulations des personnages et leur évolution personnelle. Vous pensez sûrement « encore un récit initiatique ! », oui, vous avez raison, j'avoue, j'ai du mal à sortir de ces thèmes qui me sont particulièrement chers ! (*rires*)

Propos recueillis par Sébastien CÉLIMON

LES FILMS DU PRÉAU DISTRIBUENT OSEAM

Avant de se voir confirmer son choix d'acheter les droits pour la France d'*Oseam* par ses prix, Les Films du Préau était déjà un grand spécialiste des films d'animation pour les tout-petits, avec notamment des compilations de courts métrages inspirés ayant pour titres *Les Contes de la mère poule* ou encore *Les Etoiles filantes*, qui font la part belle à des animations élaborées en pâte à modeler, en aquarelle animée ou autres papiers découpés. *Oseam* s'avère une tentative audacieuse d'élargir son public avec une œuvre plus traditionnelle.

On pourra d'ailleurs trouver sur leur site internet *www.lesfilmsdupreau.com* un guide pédagogique réalisé par Juliette LOUBIÈRES en petits tableaux explicatifs qui détaillent par le menu la manière d'élaborer un film d'animation. De quoi joindre l'utile à l'agréable !

JAPAN EXPO 6
UN VIRAGE À NEGOCIER

LES CHIFFRES LAISSENT SONGEUR : 15 000 M², 38 000 VISITEURS. AVEC CETTE SIXIÈME ÉDITION, JAPAN EXPO SE POSE, PLUS QUE JAMAIS, COMME L'ÉVÉNEMENT INCONTOURNABLE POUR LES AMATEURS DE CULTURE JAPONAISE.

Comme pour les deux précédents festivals, c'est dans le cadre prestigieux du CNIT, à La Défense, que s'est déroulé Japan Expo, 6e impact, durant le premier week-end de juillet (les 2, 3 et 4). L'organisation avait mis les bouchées doubles pour satisfaire les fans… mais également conquérir le grand public, objectif clairement défini… et accompli.

Comme d'habitude

Les invités furent encore une fois nombreux. KATSURA Masakazu, célèbre pour *Video Girl Aï*, était présent et dédicaça les premiers exemplaires de sa nouvelle série, *Zetman*, vendue en avant-première sur le salon. Se trouvaient également des artistes peu connus du public français, ayant pourtant travaillé sur des œuvres de renom, tel ABE Hisahi (*character-designer* de la série *Gunslinger Girl*) ou YOSHINORI Kamenori (réalisateur de la série *Alexander*), pour qui les séances organisées de dédicaces ne désemplirent pas.

La volonté d'ouverture du festival se précisa sur deux points : la présence de dessinateurs orientaux, certes, mais non japonais ; ainsi que la venue de stars du pays Levant n'ayant pour autant aucun rapport avec le neuvième art. On pouvait ainsi rencontrer une flopée de dessinateurs coréens sur le stand de l'éditeur de *manhwa* Tokebi, de même qu'Andy SETO, dessinateur hongkongais connu en France pour *Cyber Weapon Z* et venu présenter sa nouvelle série, *Tigre et dragon*, adaptée des romans ayant donné naissance au film éponyme. Quant aux invités japonais, si les fans de séries *live* se réjouirent de la présence du sémillant WATARI Hiroshi, acteur vedette de *Sharivan*, la suite de *X-Or*, c'est surtout la venue de MANA qui fut remarquée. Ancien guitariste du groupe MALICE MIZER et fondateur de MOI DIX MOIS, la star du *visual kei*[1] fit une conférence face à un public hystérique, le dimanche après-midi. Idole de la mode gothique, sa simple présence fit venir des quatre coins de l'Europe des fans du genre. N'oublions pas, dans le registre musical, les concerts de NITTA Miho, pianiste japonaise et des ROMANESQUES, ces phénoménaux artistes de cabaret.

Encore plus impressionnant, des maîtres en arts martiaux vinrent faire des démonstrations de leur talent face à un public subjugué tant par les performances physiques que par l'esthétique des mouvements de ces sportifs.

PHOTO : D.FENDER

△ Une foule bigarrée se présentait devant les portes du CNIT



PHOTO : D.FENDER

Le jouet extraordinaire

Tous ne purent pas assister aux conférences, aux concerts ou aux séances de dédicace des invités principaux, les places étant limitées, mais de nombreuses activités s'offraient aux visiteurs. Concours de dessins, de *karaoke*, *quiz* musique ou vidéo, conférences sur le Japon ou sur le doublage… voici un bref résumé non exhaustif des dizaines d'ateliers proposés au public.

Comme chaque année, c'est le *cosplay* qui attira le plus de spectateurs. Nouveauté : les *cosplay* solo se déroulèrent le samedi, et les groupes le dimanche, afin que l'activité ne prenne pas trop de temps d'une traite (100 cosplayeurs solo et 300 en catégorie groupe !) et que plus de personnes puissent assister à ce spectacle incontournable.

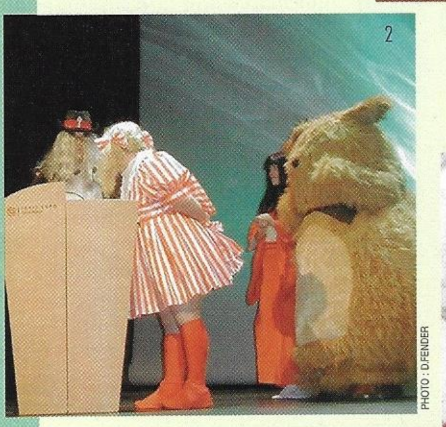


PHOTO : D.FENDER



PHOTO : D.FENDER

Certains auront regretté toutefois que les ROMANESQUES passent en première partie du *cosplay* individuel : la salle était bondée bien à l'avance, les amateurs du duo ne purent entrer, et certains spectateurs pressés de voir uniquement le *cosplay* n'apprécièrent pas nécessairement le *show* à sa juste

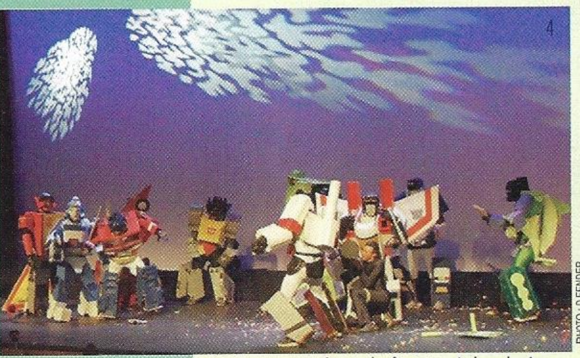


PHOTO : D.FENDER

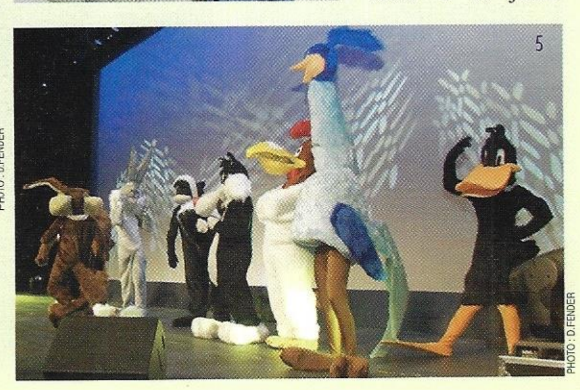


PHOTO : D.FENDER

1 – La gagnante du *cosplay* féminin : Astharoshe Asran de *Trinity Blood*
2 – Encore une fois, Cham a présenté le *cosplay* en se déguisant lui-même
3 – Les cosplayeurs ont mis le feu !
4 – Excellent groupe *Transformers*
5 – Nostalgie avec les *Looney Tunes*

valeur. Quoi qu'il en soit, les costumes furent encore une fois à la hauteur de toutes les espérances, et on retiendra longtemps la performance du groupe *Transformers* ayant réalisé des transformations dignes de la série animée.

Si les fans regrettèrent amèrement qu'il n'y ait qu'une unique séance du Sushi Quiz, la désormais mythique parodie du jeu d'Alain CHABAT par les sémillants membres d'Une Case En Moins, celle-ci fut d'une grande qualité, tant par l'humour des questions que les blagues des invités, les anciens (Marcus et Jean-Pat) contre les nouveaux (Julien et Gia) de Game One.

N'oublions pas non plus les désormais classiques Battle Royale, où les joueurs doivent "s'entretuer" à l'aide de cartes spéciales jusqu'à la victoire de l'unique survivant. Étendue sur trois jours, cette activité, même si son nombre de candidats reste limité, est l'un des loisirs préférés du public.

À lire ce déroulé d'activités, on pourrait penser que Japan Expo a préféré se reposer sur des jeux ayant fait leurs preuves les années passées... mais il n'en est rien. Pour la sixième édition, les innovations furent légion, tant dans les concours que les spectacles.

D.R.

PHOTO : D.FENDER

△ Concert de NITTA Miho

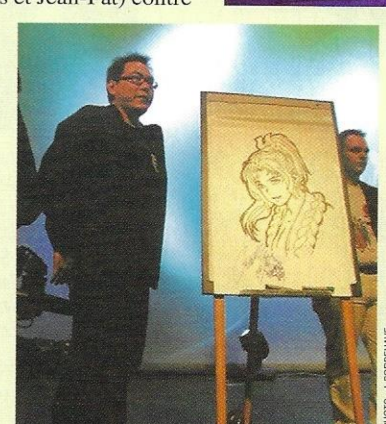


PHOTO : J. BORDENAVE

◁ Andy SETO devant sa dédicace

▽ Les vainqueurs de JE Academy en duo... *a capella* s'il vous plaît !



PHOTO : J. BORDENAVE

Écoute ma chanson

Lancé dès l'Epita, le concours JE Academy tint toutes ses promesses. Après de longues sélections, deux vainqueurs eurent l'honneur de venir chanter sur scène, peu avant le *cosplay* groupes, devant un amphithéâtre de 1 200 personnes plein à craquer. Ce fut un véritable *show* que nous ont offert les lauréats, émus aux larmes par le tonnerre d'applaudissements récompensant leur prestation. Une initiative saluée de tous et couronnée de succès, qu'on espère bien revoir l'an prochain.

Lors des précédentes éditions, des concerts "nostalgiques" emplissaient les salles, conquérant un public plus nombreux à chaque fois. Cette année, place à la nouveauté ! L'éditeur Déclic Images proposa un concert, où chanteurs et musiciens interprétaient en *live* des extraits musicaux ou des chansons tirées de dessins animés de son catalogue, comme *Love Hina*, *X* ou *Fruits Basket*. Las, tous les titres furent interprétés... en français, les paroles ayant été traduites avec peu ou prou d'adaptation. Face à un public fan de ces titres, ne connaissant que les paroles originales, il fut difficile pour les artistes de faire monter l'ambiance. Les critiques fusèrent à la fin du spectacle, tant sur les traductions de paroles que la voix de la chanteuse principale. L'un des rares échecs du festival, qui a pourtant évité de nombreux écueils.

PHOTO : D.FENDER

△ Et vous, quel était votre vœu ?

Marche tout droit

Les badauds qui flânaient le samedi matin sur l'esplanade de la Défense observèrent un étrange phénomène. Une file d'attente s'allongeait à perte de vue, partant du CNIT pour aller s'enrouler autour de l'Arche. Cette simple vision permettait de comprendre que le problème majeur qu'allait rencontrer l'organisation de Japan Expo serait l'afflux de visiteurs. Heureusement, tout se déroula dans les meilleures conditions. Les visiteurs se plaignirent parfois des règles de sécurité draconiennes (sortie définitive le samedi, places limitées dans les amphithéâtres et les salles de concours...) mais la majorité comprit que la bonne tenue d'un festival était à ce prix.

Désormais, les choses sont claires : la culture japonaise (et plus précisément les *manga* et dessins animés nippons) n'est plus qu'un simple phénomène de mode, comme le clamaient les médias il y a quelques années, mais s'est bel et bien intégrée en France. Oui, le public présent était en majorité composé de jeunes passionnés par les dessins japonais, profitant de l'occasion pour faire des achats mais également connaître des pans de la culture japonaise. Mais on en vit beaucoup accompagnés de leurs parents, s'intéressant un peu plus à la passion de leurs rejetons, qui découvraient cet univers inconnu. Sur ce point précis, Japan Expo a réussi son pari : rendre les loisirs japonais accessibles au grand public.

On a cependant la désagréable impression, au sortir de cet épuisant week-end, que le festival est déchiré. L'organisation jongle entre les attractions pour un public très ciblé et au cœur de l'animation japonaise (venue de MANA, concours de *karaoke* avec versions originales) et celles destinées au grand public (conférence sur MIYAZAKI et TAKAHATA, présentation d'arts martiaux...), alors que les "gros" événements (*cosplay*, Sushi Quiz) attirent tous les visiteurs, créant ainsi de véritables bouchons de circulation pédestre.

Certes, tous ont trouvé matière à plaisir durant Japan Expo, mais un fossé est bel et bien présent entre les fans purs et durs et ce grand public finalement si nombreux. La cérémonie finale des Momos d'Or, malgré son intention de départ fort louable, rajoute à ce triste sentiment : les fans se retrouvent regroupés entre eux, pour s'autocongratuler et rire des médias les ayant si longtemps décrédibilisés. Cette idée de voir une convention réunissant deux univers sans jamais chercher à créer un pont entre eux paraissait encore plus flagrante dans le hall des exposants, où un stand de bonbons jouxtait des boutiques de *goodies*. De même, afin que tous y aient accès, l'espace Culture et Traditions s'est retrouvé au cœur même du hall, ayant par conséquent considérablement diminué de surface... et donc ne pouvant plus recevoir autant de spectateurs qu'auparavant.

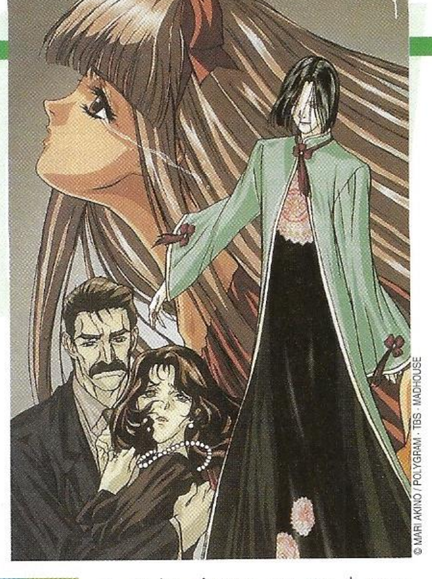
Je cherche toujours demain

Rien n'est perdu, toutefois. L'organisation l'a annoncé officiellement : la septième édition de Japan Expo n'aura pas lieu au CNIT, l'endroit étant devenu trop petit pour gérer la foule. En changeant de lieu et d'infrastructure, le festival saura certainement renouveler ses attractions, trouvant ainsi comment créer un terrain d'entente commun entre les différentes catégories de public. Le « sixième impact » aura réussi à faire venir une foule à la base peu propice à s'intéresser à l'animation japonaise... Espérons que le septième crée une communication entre ces gens et les fans. La culture japonaise comme terreau d'une relation intergénérationnelle en France : cette utopie pourrait finalement se concrétiser. Il suffit de peu de choses... mais pour l'instant, il faut surtout de la patience pour attendre juillet 2005.

Matthieu PINON

1 — Le *visual kei* est un courant musical japonais regroupant des artistes arborant un style vestimentaire très stylé et extravagant, pouvant jouer sur l'androgynie des interprètes.

ABE HISASHI



M. ABE HISASHI ÉTAIT L'UN DES NOMBREUX INVITÉS DE JAPAN EXPO EN JUILLET DERNIER. VENU SUR L'INITIATIVE DE KAZE À L'OCCASION DE LA SORTIE DE GUNSLINGER GIRL EN DVD, CE DESSINATEUR A SURTOUT ŒUVRÉ POUR LE FAMEUX STUDIO MADHOUSE OÙ IL A CRÉÉ ET ANIMÉ LES PERSONNAGES DE YÔKO CHASSEUSE DE DÉMONS, PETSHOP OF HORRORS OU DERNIÈREMENT DE CHOBITS. IL A RÉPONDU À NOS QUESTIONS DE MANIÈRE DÉCONTRACTÉE, OUBLIANT PRESQUE L'HABITUELLE RETENUE NATURELLE DES JAPONAIS...




1 – *Petshop of Horrors*, une série de quatre épisodes réalisés chacun par quatre metteurs en scène différents
2 – *Ippatsuman*, l'une des nombreuses séries *Time Bokan*, un grand succès du studio Tatsunoko (*La Bataille des planètes, Démétan*)
3 – *Itadakiman*, en 1983, sera la dernière série des *Time Bokan*

***AnimeLand :** Qu'est-ce qui vous a donné le goût de l'animation ?*
ABE Hisashi : Depuis que je suis jeune, j'ai toujours adoré dessiner. Mais ce qui me fascinait – et qui m'impressionne encore aujourd'hui –, c'est la magie de faire bouger ses dessins. J'ai eu dès lors beaucoup d'intérêt pour les *manga* et l'animation. J'adorais les séries réalisées par DEZAKI Osamu comme *Gamba*, *Ashita no Joe 2* ou encore *Takarajima* (*L'Île au trésor*). J'ai surtout été très influencé par des séries japonaises *live* comme *Kamen Rider* ou des films tels que *Godzilla*.

***AL :** Pourquoi avoir choisi l'animation plutôt que la bande dessinée ?*
AH : Je pense que je n'ai jamais vraiment été doué pour créer des histoires, inventer un scénario. Je recherchais plutôt le travail d'équipe autour du dessin et seule l'animation pouvait m'apporter cela.

***AL :** Quel a été votre cursus pour y parvenir ?*
AH : J'ai suivi des études classiques jusqu'en deuxième année de lycée. Ensuite, il fallait choisir entre une université "normale" ou alors une école spécialisée dans l'animation. C'est à ce moment-là que j'ai vraiment choisi de m'orienter vers ce métier.

***AL :** Quelles ont été vos premiers travaux professionnels ?*
AH : Au départ, même si j'ai débuté dans une société d'animation, mon travail était beaucoup plus terre à terre. J'ai été embauché dans un petit studio nommé Act qui travaillait pour Tatsunoko sur la série télévisée *Time Bokan Series – Ippatsu-man* (NDR : diffusée au Japon en 1982). Là-bas, il y avait deux catégories de gens : ceux qui n'avaient pas le permis de conduire et ceux qui l'avaient. Les premiers restaient pour dessiner des croquis. Mais ceux qui l'avaient étaient réquisitionnés pour faire la navette, en passant le travail d'un service à l'autre. Et mon premier job, c'était cela : faire des livraisons en voiture !

***AL :** À partir de quand avez-vous vraiment commencé à dessiner ?*
AH : Après six mois d'allers et retours, j'ai pu participer à une autre série de *Time Bokan*, *Itadaki-man*. C'est là que j'ai débuté en tant qu'intervalliste, puis animateur. Ce studio travaillait souvent pour Tatsunoko et il avait aussi participé à *Macross*. J'ai aussi eu l'occasion de participer à *Mospeada* ou *Southern Cross*,

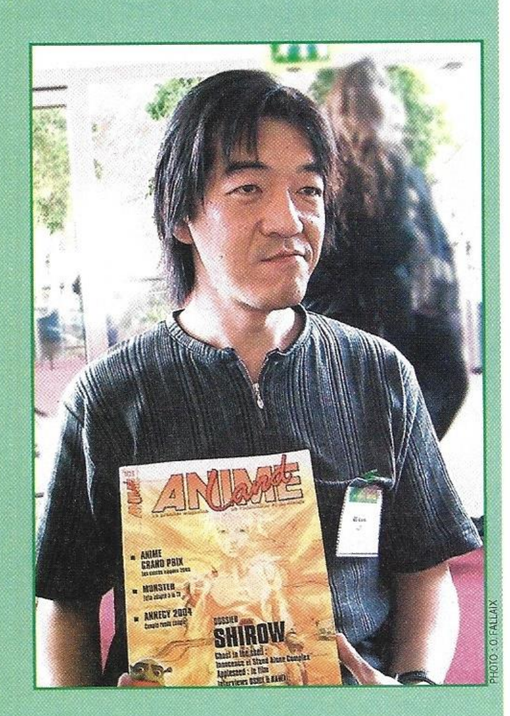
***AL :** Désormais, vous travaillez depuis longtemps au studio Madhouse. Quand les avez-vous rejoints ?*
AH : En réalité, actuellement, je fais partie du *staff* du studio Dôme[1] avec lequel Madhouse est très proche. Pour tout vous dire, je suis un dessinateur que le studio Dôme "prête" assez souvent à Madhouse quand celui-ci en a besoin ! C'est un peu comme au football... J'ai été "prêté" pour travailler sur *Mamono Hunter Yôko*, sur *Shin Kujaku-Oh*, etc.





1 & 2 – Les volets 2 et 3 de *Yôko chasseuse de démons* étaient sortis en France en 1996 chez Tonkam Vidéo
3 – La seconde série d'OAV de *Tenchi Muyo* reste en revanche inédite chez nous

***AL :** L'un des premiers projets importants dans votre carrière a été justement* Mamono Hunter Yôko *(*Yôko chasseuse de démons*). Toutefois, vous intervenez seulement à partir de l'épisode 2. Comment ce projet a-t-il atterri entre vos mains ?*



AH : Le premier épisode de cette série d'OAV n'avait pas très bien fonctionné. Madhouse est donc venu au studio Dôme pour nous montrer ce qui avait été fait. Nous étions trois animateurs : il y avait OCHI Shinji (*Arslan*, *Tylor*) et mon *sempai*[2], TÔKAIRIN Shin'ichi (scènes d'action de *Street Fighter II – The Movie*). Finalement, j'ai été désigné pour diriger ce projet.

AL : *Sur l'épisode 3, vous avez encore plus de responsabilités :* character design, *directeur de l'animation,* story-board *et mise en scène !*

AH : Je n'ai pas voulu toutes ces responsabilités, c'est plutôt Madhouse qui les a imposées… On m'a bombardé réalisateur, mais je me considère plutôt comme un assistant du réalisateur du premier épisode, qui était là pour superviser. Malgré tout, c'est vrai que j'ai énormément travaillé sur cette OAV.

AL : *Ce sont d'ailleurs les seules fois où vous avez touché à la réalisation. Est-ce que vous n'avez plus voulu endosser cette responsabilité par la suite ?*

AH : Je pense que si l'on m'a confié ce poste sur *Yôko*, c'est vraiment parce qu'il n'y avait personne d'autre de disponible à ce moment-là. Aujourd'hui, ce n'est pas que je ne veuille plus de cette fonction, mais il y a des tas de gens qui ont envie de mettre en scène, comme RINTARÔ, avec qui j'ai souvent travaillé. Du coup, on préfère me réserver en tant que dessinateur ou chef animateur. Avec le recul, je pense aussi que c'était pour tester mes capacités.

Quand j'en ai l'occasion, j'aime encore travailler sur la réalisation. J'ai eu cette chance quand j'ai fait dernièrement les génériques de la série *Mirage of Blaze*. Travailler sur la construction d'un générique est un exercice particulièrement intéressant.

AL : *Par contre, les derniers opus* Yôko *se sont faits sans vous…*

AH : En effet, car la suite a été lancée alors que j'étais déjà impliqué dans d'autres projets importants. De plus, le patron de Madhouse préférait me faire progresser sur d'autres séries (notamment sur le film *X* de CLAMP, en tant que directeur de l'animation) plutôt que de me laisser stagner sur le même dessin animé.

AL : *Y a-t-il une différence de travail sur un film comme* X *par rapport à des séries d'OAV comme* Yôko *ou* Shin Kujaku-Oh *?*

AH : Le travail en lui-même ne change pas, c'est juste la taille de l'équipe qui diffère. Pour une OAV, on travaille en petit comité sur une période courte. Sur un long métrage, on est une centaine et ça peut durer un an, ou plus…

AL : *Vous avez aussi participé en 1993 sur la fin de la série d'OAV de* Tenchi Muyo*, une série du studio AIC. Aviez-vous envie de changer de lieu ?*

AH : Pas du tout, j'étais toujours chez Dôme qui travaillait, cette fois, pour AIC, un studio qui a lui aussi des liens rapprochés avec Madhouse. C'est aussi le cas du studio Pierrot. À ce moment-là, il n'y avait pas grand-chose à faire chez Madhouse, j'ai donc eu le feu vert pour réaliser ce travail pour AIC.

Je remarque que vous évoquez les dessins animés où je suis crédité dans ce que l'on appelle le « *main staff* » (NDR : l'équipe de base d'un dessin animé), mais si on devait lister toutes les séries pour lesquelles j'ai pris mon crayon, votre liste serait extrêmement longue ! Vous ne pouvez pas savoir le nombre de petits travaux que l'on m'a donnés pour Madhouse ou pour d'autres studios.





1 – Le second film de *Sakura* est sorti sur les écran nippons durant l'été 2000
2 – M. ABE a été l'un des principaux chefs animateurs du film *X* de CLAMP
3 – Le *manga Chobits* a donné naissance en 2002 à une série TV de 26 épisodes



AL : *Quel statut avez-vous exactement ? Êtes-vous salarié dans un studio qui vous envoie à droite à gauche, ou êtes-vous indépendant ?*

AH : Je suis *free-lance* (indépendant), mais j'ai quand même mon propre bureau au studio Dôme. C'est essentiellement là que je travaille. Et comme je vous l'expliquais, c'est Dôme qui m'envoie parfois dans d'autres endroits. Actuellement, je suis d'ailleurs plus souvent chez Madhouse !

AL : *Vous avez travaillé sur* Petshop of Horrors*, une série courte tirée d'un* shôjo manga *(BD pour filles). Pourtant, l'*anime *ne fait pas du tout* shôjo. *Pouvez-vous nous parler de ce projet ?*

AH : C'est un projet qui me convenait très bien et c'est dommage qu'il n'ait pas continué. Chaque épisode avait un metteur en scène différent et chacun y mettait du sien. C'est ce qui a certainement donné une dimension un peu différente par rapport au *manga* original car à l'origine, je n'avais pas l'intention de m'éloigner du style graphique du *manga*.

AL : *Comment avez-vous géré le fait que le réalisateur change à chaque épisode ?*

AH : Chaque réalisateur avait sa personnalité, mais nous avions tous une grande liberté dans le traitement de chacune des histoires. L'ensemble était tout de même chapeauté par une seule personne, en l'occurrence HIRATA Toshio. Pourtant, même une fois l'ensemble du travail approuvé, nous avions chacun la possibilité de faire encore quelques retouches, de corriger des choses qui ne nous paraissaient pas parfaites. Voilà pourquoi le résultat me semble intéressant.

Et puis ce travail a permis de voir comment chacun travaillait. On n'a pas forcément ce recul quand on change de projet en même temps que de réalisateur.

AL : *Vous avez réalisé le* character design *de l'adaptation télévisée de* Chobits. *On a souvent entendu parler de l'exigence de CLAMP qui s'implique beaucoup dans l'adaptation de toutes ses œuvres (ÔKAWA Nanase surveille les scripts, l'histoire, etc.). Comment s'est passé votre travail et a-t-il été difficile ?*

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

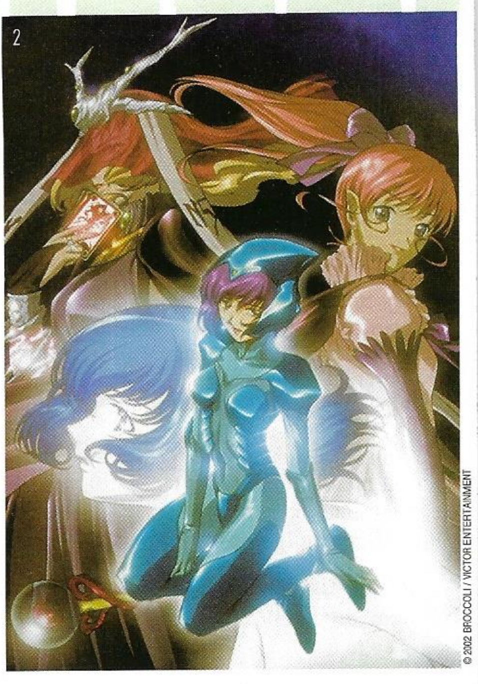
Année	Type	Titre	Fonction
1992	OAV	*Yôko chasseuse de démons 2*	CD, Réal.
1993	OAV	*Yôko chasseuse de démons 2*	CD, Réal., Dir. Anim., S.B.
	OAV	*Offside*	CD, Réal.
	OAV	*Tenchi Muyo ! Vol. 8-13*	Dir. Anim.
1994	OAV	*Tenchi Muyo ! Mihoshi Special*	Dir. Anim.
	OAV	*Shin Kujaku-Oh*	Dir. Anim.
1996	Film	*X*	Dir. Anim.
1998	OAV	*Twilight of the Dark Master*	CD
1999	TV	*Petshop of Horrors*	CD, Dir. Anim.
	OAV	*Shivas 1-2-3*	CD, Dir. Anim.
2000	Film	*Card Captor Sakura - Film n°2*	Dir. Anim.
2002	TV	*Aquarian Age - Sign for evolution*	CD
	TV	*Chobits*	CD, Dir. Anim.
2003	TV	*Gunslinger Girl*	CD, Dir. Anim.
2004	OAV	*Mirage of Blaze*	OP & ED Réal.

CD : Character Design, Dir. Anim. : Direction de l'Animation, Réal. : Réalisation, S.B. : Story-Board, OP : Opening, ED : Ending

AH : Oui, ce fut extrêmement difficile. Dès le départ, quand j'ai montré les premiers *character designs* à CLAMP, on m'a donné des tas d'annotations et de corrections signalées au gros feutre rouge. J'avoue que sur le moment, ce n'est pas facile à encaisser. D'un autre côté, il faut reconnaître que leur équipe est très mature. Elles ont un cahier des charges très précis et un niveau de qualité à atteindre qui est très élevé, mais une fois que nous avions atteint ces objectifs, on nous a laissés tranquilles. Il faut donc s'habituer à ce style de travail, mais une fois les bases jetées, c'est beaucoup plus fluide et il n'y a plus de conflits.



1 – *Twilight of the Dark Master*, une OAV de Madhouse sortie en France en 2003 en DVD chez TF1 Vidéo
2 – *Aquarian Age*, une série musicale et fantastique dont M. ABE a assuré le *character design*
3 – *XXX Holic* et *Tsubasa*, les prochains *manga* de CLAMP adaptés en animation par Madhouse
4 – *Gunslinger Girl* est actuellement édité en DVD chez Kaze



AL : Est-ce plus facile pour un character designer *de travailler en adaptant des personnages existants (comme ici, en* manga*) ou en créant des personnages de toutes pièces ?*
AH : Ce n'est pas la même approche. CLAMP est très exigeant sur la ressemblance et l'authenticité des dessins portés en animation. Malgré toute cette difficulté, je pense que cela reste toujours plus simple que de créer entièrement. Il faut juste arriver à dépasser la frustration de ne pas pouvoir créer sa propre vision du *design*.

AL : Concrètement, vous deviez lire l'ensemble des manga *ou simplement les feuilleter ?*
AH : J'ai dû les lire entièrement, en effet. Mais ce n'était pas la première fois que je participais à une œuvre de CLAMP puisque j'avais déjà travaillé sur *Tôkyô Babylon*, *X*, le clip de *Wish* et surtout sur le second film de *Card Captor Sakura* dont j'ai supervisé l'animation. Je suis certainement l'animateur qui a le plus travaillé sur leurs *manga* !

AL : On murmure d'ailleurs que de nouvelles adaptations sont prévues. Avez-vous eu des échos ?
AH : C'est exact. Il se prépare actuellement une série TV sur *Tsubasa* ainsi qu'un long métrage de *XXX Holic*, leurs deux dernières BD. Pour ma part, je vais bientôt travailler sur *XXX Holic*, tandis qu'une autre équipe dirigée par ASAKA Morio (NDR : réalisateur de *Sakura*) se charge de *Tsubasa*.

AL : Comment êtes-vous arrivé sur la série Gunslinger Girl, *également tirée d'un* manga *?*
AH : Il faut savoir qu'un premier projet d'adaptation de ce titre-là avait déjà vu le jour auparavant. Mais il avait été abandonné et M. MARUYAMA m'a confié ce travail. Il est le patron de Madhouse et c'est lui qui décide de la répartition des équipes et des projets.
Après l'expérience CLAMP sur *Chobits*, je pensais que ce travail serait moins stressant, peut-être aussi parce que l'auteur du *manga* d'origine est moins connu. Finalement, cela n'a pas été le cas, car l'auteur s'est lui aussi beaucoup impliqué en donnant de nombreuses directives très strictes (*rires*) !

AL : Comme l'histoire de la série se déroule en Italie, les costumes des personnages ne sont pas choisis au hasard. Avez-vous dû vous documenter pour les représenter au plus juste ?
AH : Avec l'équipe, nous avons fait un voyage en Italie pour nous imprégner de l'ambiance et surtout des décors. Pour les habits, l'auteur du *manga* s'était déjà beaucoup documenté sur la question et je n'ai eu qu'à reproduire et à adapter ce qu'il avait dessiné. Néanmoins, je suis ravi que ce projet m'ait permis de faire un voyage en Italie !



AL : C'est rare aujourd'hui qu'une production télévisée se paye le luxe d'envoyer son staff *aussi loin, non ?*
AH : Cela se fait quand il s'agit de projet à long terme, comme par exemple pour la série *Monster* qui a débuté récemment. On le voit également pour des longs métrages, mais parfois aussi pour des séries télévisées qui bénéficient d'un gros budget. Cela dépend enfin essentiellement des sponsors de la série, plutôt que du studio. Disons, pour résumer, que ce n'est pas spécialement fréquent, mais que cela se fait encore de temps en temps.

AL : Travaillez-vous aussi sur les illustrations de Gunslinger Girl *que l'on retrouve sur les posters ou les* packagings, *et qui sont particulièrement splendides, tant dans les dessins que dans les couleurs et les effets ?*
AH : Ce genre de dessin est vraiment le résultat d'un travail d'équipe. J'ai réalisé les traits du dessin de base de quelques personnages, mais pour tout ce qui est mise en couleur ou effets numériques, il y a des personnes spécialisées dans ces domaines. Quant à moi, je donne quand même mon avis sur le résultat final.

AL : Vous arrive-t-il malgré tout de réaliser des illustrations couleur complètes ?
AH : Oui, mais je ne maîtrise pas encore des logiciels comme Photoshop pour coloriser ou faire des effets spéciaux. Je m'en tiens toujours à la bonne vieille méthode classique (crayon, peinture).

AL : Quels sont vos projets ?
AH : En attendant le démarrage de la production de *XXX Holic* qui a été légèrement reportée, je suis dans une période plutôt calme et j'en profite pour rendre service à ceux qui m'ont aidé dans le passé. C'était le cas, par exemple, des génériques de *Mirage of Blaze*. Peut-être que je donnerai un petit coup de main à l'équipe de *Tsubasa*, mais cela restera ponctuel.

Interview réalisée par Olivier FALLAIX et Matthieu PINON

Traduction : Ken DURAND.
Remerciements à Kaze et à Japan Expo.

1 – Studio Dôme : on lui doit des séries comme *Hana Ukyô Maid Tai, DearS, Le Portrait de Petit Cossette* ou *Twilight of the Dark Master.*
2 – *Sempai* : aîné ou professeur, celui qui forme un élève

Le petit monde animé de KATSURA Masakazu

MANGAKA ADULÉ AUSSI BIEN AU JAPON QU'EN FRANCE, KATSURA MASAKAZU A VU NOMBRE DE SES ŒUVRES PORTÉES EN ANIMATION ET A LUI-MÊME PARTICIPÉ À DES PROJETS DE FILMS OU DE JEUX VIDÉO. SA VENUE À JAPAN EXPO NOUS OFFRE L'OCCASION QUE NOUS GUETTIONS POUR VOUS LIVRER UN ARTICLE RÉTROSPECTIF SUR CET AUTEUR.

© KATSURA MASAKAZU / SHŪEISHA

Après avoir tenté sa chance pendant quatre ans de suite au concours Tezuka[1], KATSURA en remporta le premier prix. KATSURA tentait aussi, en parallèle au concours Tezuka, le concours des jeunes auteurs organisé par le célèbre magazine Weekly Shônen Jump (*Dragon Ball*, *Hokuto no Ken*...) des éditions Shûeisha. Bien qu'il eût échoué à ce concours la première année, un membre du Jury du Weekly Shônen Jump le remarqua néanmoins et l'invita à persévérer. Une fois lauréat, et ce sans passer par la case d'assistant d'un autre *mangaka* (fait assez rare pour un jeune auteur), il démarra sa carrière en 1980 dans ce magazine qu'il ne quittera pas, avec quelques nouvelles sur lesquelles il fit ses premières armes[2]. La consécration ne tarda d'ailleurs pas, puisqu'en 1983, il signa avec *Wingman* son premier grand succès.



Le jeune prodige

Dans *Wingman*, le jeune HIRONO Kenta rencontre Aoï, une jolie extraterrestre poursuivie par des aliens belliqueux. Ces derniers veulent s'emparer du Livre des rêves permettant de donner vie aux dessins. Ayant toujours voulu être un héros, Kenta se dessine un costume et un équipement technologique et prend l'identité de Wingman pour lutter contre ces envahisseurs venus d'outre-espace... *Wingman* peut vraiment se lire comme une métaphore du métier de *mangaka* et une allégorie sur les premières années d'auteur de KATSURA. Ce fameux Livre des rêves dans lequel tout ce que l'on dessine devint réalité ressemble bien à la planche avec laquelle le *mangaka* fait jaillir un univers de son imagination. KATSURA, grand fan de séries de *sentai*[3], se fait plaisir et, à travers l'optimisme de bon aloi de *Wingman*, affirme son enthousiasme. Certes, son dessin manque encore de personnalité et ses personnages souffrent de visages quelque peu disgracieux, mais la mayonnaise prend tout de même.

Au Japon, KATSURA se retrouve alors catapulté, du jour au lendemain, dans la catégorie des auteurs à succès. Toutefois, la fin de *Wingman* le fait vite déchanter. Pour commencer, l'auteur est victime d'une pneumonie l'immobilisant pendant six mois à l'hôpital, une période pendant laquelle il ne peut plus dessiner et où sa main "perd" son trait. Entre 1985 et 1989, il s'essaye à différentes nouvelles (science-fiction, amour ou chanson[4]), mais le public n'est pas au rendez-vous. Il en profite alors pour se forger un nouveau dessin, plus mûr. Son éditeur ne cesse de le tarauder pour qu'il mette en scène plus de jolies filles et raconte des histoires d'amour. KATSURA n'en a pas vraiment envie, mais finit par s'y résoudre. Toutefois, il décide de se singulariser en proposant une *love story* au graphisme réaliste et mâtinée de science-fiction. Cette nouvelle,

WINGMAN

Ce *manga* en 13 tomes a donné naissance à une série télé de 47 épisodes de 25 minutes lancée par la Tôei en 1984. KATSUMATA Tomoharu (*Capitaine Flam*, *Saint Seiya*) se charge de la réalisation, KANEMORI Yoshinori (OAV et série télé de *X*) du *design* des personnages et OKU Keiichi (*Last Exile*) de la musique. Petite anecdote : KATSURA, emballé par l'*anime*, décide d'interpréter une chanson pour la B.O., faisant ses débuts derrière le micro ! La série, diffusée en France sur La Cinq en 1991, permit au public français de découvrir l'univers de l'auteur. Le *manga* verra ses 6 premiers tomes édités en France chez Manga Player, avant que le titre ne soit annulé.

© MASAKAZU KATSURA / SHÛEISHA / TÔEI ANIMATION

© MASAKAZU KATSURA / SHÛEISHA / TÔEI ANIMATION

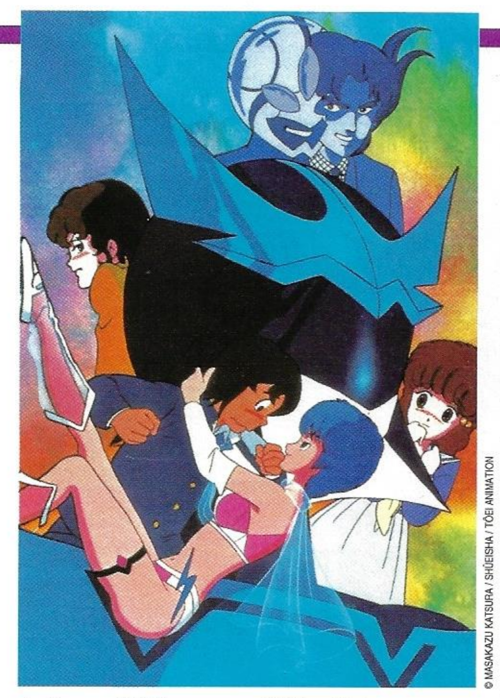
VIDÉO GIRL AÏ

La série des *Vidéo Girl* compte 15 tomes (13 de *Vidéo Girl Aï* et 2 de *Vidéo Girl Len*), et un roman, tous édités en France par Tonkam en 1994. Cette fois-ci, il n'y a pas une série télé, mais 6 OAV (Original Animation Vidéo, soit dessin animé destiné à l'exploitation en vidéo) de 29 minutes qui sont mises en chantier en 1992 et éditées en vidéo en France par Tonkam en 1996. WATANABE Hiroshi (les films de *Slayers*) s'occupe de la mise en scène en compagnie de NISHIKUBO Mizuho (*Tommy et Magalie*). Les *designs* des personnages de KATSURA, dont le style a mûri, sont désormais plus complexes à retranscrire en animation, mais GOTO Takayuki (*Please Save My Earth*) s'en sort avec les honneurs. OKADA Toru (*Dirty Pair Flight 005 Conspiracy*) signe une partition musicale remplie de thèmes charmants. Les chansons ne sont pas en reste, avec un générique de début interprété par HAYASHIBARA Megumi (doubleuse de Aï) et un morceau chanté, une fois de plus, par KATSURA lui-même ! Le *manga* subit un gros coup de scalpel, puisque seuls les 2 premiers tomes sont utilisés pour l'adaptation, mais les OAV comptent néanmoins parmi les meilleures exploitations des travaux du *mangaka*.

© KATSURA MASAKAZU / SHÛEISHA



© KATSURA MASAKAZU / SHÛEISHA



© MASAKAZU KATSURA / SHÛEISHA / TÔEI ANIMATION

écrite en 1989, ce sera *Vidéo Girl Aï*[5]. L'histoire semble plaire au public, puisque l'auteur enchaîne une histoire régulière réécrite à partir de zéro. KATSURA y déroule le fil d'une histoire d'amour dramatique : le jeune Yota, détesté de toutes les filles et amoureux de la belle mais inaccessible Moemi, se voit aidé par Aï, une fille sortie d'une cassette vidéo. Mais les créateurs de Aï vont chercher à la détruire lorsqu'elle tombera amoureuse de Yota... KATSURA devient alors un des auteurs phares du Weekly Shônen Jump et le maître de la comédie romantique. Le récit se termine de manière dramatique dans le magazine, mais son éditeur le pousse à refaire la fin pour l'édition en librairie, et *Vidéo Girl Aï* se conclut alors sur un *happy end.* Aussitôt, notre *mangaka* enchaîne sur *Vidéo Girl Len* (tomes 14 et 15 de *Vidéo Girl Aï*), dans lequel il introduit une nouvelle Vidéo Girl et nous donne un aperçu de la vie de Yota, devenu adulte.

Action et aventures

Nous sommes alors en 1992. KASTURA travaille sur *Vidéo Girl Len*, mais espère bien pouvoir rebondir sur une histoire de science-fiction. Il signe alors la nouvelle en couleur de *Shadow Lady*, éditée dans le magazine sur les jeux vidéo V-Jump entre 1992 et 1993[6]. KATSURA caresse alors l'idée de faire de *Shadow Lady* un projet multimédia, mêlant jeu vidéo, *anime* et *manga*. Malheureusement, la nouvelle n'aura pas de suite avant 1995, année où il en lance une nouvelle mouture, cette fois-ci en noir et blanc. Malheureusement, il ne s'agit toujours pas de la bonne tentative. L'auteur livre alors des histoires comme *Woman in the Man*, ou encore *Zetman*, mais sans succès[7].

En 1993, KATSURA lance le *manga* de *D.N.A.*[2]. Le jeune Junta, qui vomit lorsqu'il approche une fille, est censé devenir un méga play-boy dans le futur et causer une surpopulation du globe. L'agent Karin remonte le passé pour lui inoculer une substance devant lui "purifier" les gènes. Malheureusement, Karin se trompe de produit et transforme Junta en méga play-boy !... Ce *manga* tente de retrouver le ton de *Wingman*, tout en proposant une histoire d'amour. Malgré son mélange de comédie romantique, d'action à la *Dragon Ball Z* et de science-fiction, le *manga* peine à trouver son public. KATSURA connaît alors une situation similaire à celle vécue par son collègue TORIYAMA Akira. Comme l'auteur de *Dragon Ball,* KATSURA a été catalogué comme l'homme d'un *manga*, en l'occurrence *Vidéo Girl Aï*, et le public refuse ses autres tentatives pour s'en éloigner. De plus, KATSURA se fait plus ou moins accuser de plagiat par les fans de *Dragon Ball*, alors que c'est TORIYAMA lui-même qui a conseillé à l'auteur de s'inspirer de son œuvre-fleuve !





© MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA • MAD HOUSE • NTV

En 1994, AMEMIYA Keita, *sempai* (aîné) de KATSURA au lycée et réalisateur de film *live*, demande à son ancien cadet de l'aider à porter son film *Iria Zeiram* en animation. Par respect, KATSURA s'exécute. *Iria Zeiram - The animation* se déroule dans un lointain futur et nous permet de faire la connaissance d'Iria, une chasseuse de primes débutante, partie avec son frère Glen et son collègue Bob aider un vaisseau spatial. Là-bas, ils seront attaqués par un monstre légendaire, le Zeiram, qu'Iria combattra sans relâche... Le *mangaka* avoue n'avoir eu qu'un rôle limité sur ces OAV, même si l'on peut s'interroger sur son influence réelle. *Iria Zeiram - The animation* voit un KATSURA recycler habilement son travail sur *D.N.A.*[2]. Cette première (et unique) incursion dans le dessin animé ne restera donc pas comme essentielle dans sa carrière.

Romance de malheur !

KATSURA a encore de la suite dans les idées et décide de donner naissance à une troisième mouture de *Shadow Lady* en 1996. Ironie du sort, il n'y aura pas plus de trois volumes... Dans ce récit, on suit les aventures de la timide Amy, capable de se transformer en Shadow Lady, la grande voleuse, grâce à un poudrier magique. Poursuivie par un policier pour lequel son cœur bat, elle tente de concilier ses deux vies. Ici, KATSURA rend hommage à la fois au premier film *Batman* de Tim BURTON (notamment dans l'architecture de la ville), dont il est fan, mais aussi à *Spider-Man*. En effet, on retrouve plusieurs éléments scénaristiques empruntés au *comics* de Stan LEE et Steve DIKTO, comme le fait que Shadow Lady soit détestée, mais Amy aimée...

© MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA • MAD HOUSE • NTV

Après une nouvelle inédite en recueil, *M,* dans laquelle KATSURA se livre à son travail le plus érotique à ce jour, il décide de donner à son public ce qu'il lui réclame à cors et à cris avec *I''s* en 1997. Cette fois-ci, aucun élément de type fantastique ne viendra soutenir l'histoire. KATSURA nous invite à suivre la vie d'Ichitaka, partagé entre la belle Iori, sa camarade de classe, et Itsuki, son amie d'enfance... *I''s* doit se lire comme étant

D.N.A.[2]

Ce *manga* n'a pas dépassé les 5 tomes, tous édités en France par Tonkam en 1997. Une série télé a été produite en 1994, avec 12 épisodes de 25 minutes. Trois OAV de même durée ont néanmoins été réalisées et insérées dans les éditions vidéo de l'époque. La série complète a été éditée en France, par Kaze, en 2004. *Sakata Jun'ichi* (*story-board* de la 5e OAV de *Vidéo Girl Aï*) réalise l'*anime,* avec des dessins de TAKAHASHI Kumiko (*Card Captor Sakura*) et une musique de TAKANO Fujio (*Ai Yori Aoshi*). Grosse déception pour cette adaptation : l'animation, pourtant supervisée par Madhouse (*Ninja Scroll*) s'avère décevante, les *designs* des personnages sont grossiers, mais surtout, le rythme de narration du *manga* n'a pas été respecté. Les séquences de l'*anime* ne suivent pas la chronologie de la BD, certains personnages ont été supprimés et des scènes ont été réécrites. Seules les OAV se rattrapent avec une animation et un *design* de qualité.

© MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA • MAD HOUSE • NTV

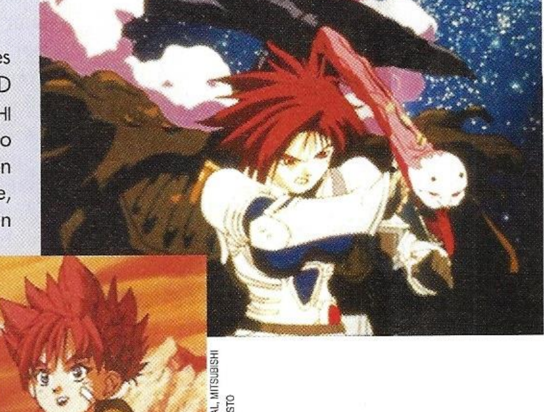
© MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA • MAD HOUSE • NTV



© MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA • MAD HOUSE • NTV

IRIA ZEIRAM – THE ANIMATION

KATSURA s'occupera uniquement, sur ces 6 OAV de 35 minutes (éditées en France par Kaze en vidéo en 1994 et en DVD en 2001), du *character design*, laissant le soin à OTONASHI Tetsuro (*Macross 7*) de réaliser et à YOSHIKAWA Yochiro (*Shin Dominion Tank Police*) de composer la musique. Bien que notre *mangaka* n'ait eu qu'un rôle annexe sur cette série, on sent néanmoins son influence : le *design* d'Iria, son armure et son équipement rappellent énormément *D.N.A.*[2], tout comme l'aspect organique du monstre ou le *design* futuriste des villes. Si l'histoire traîne parfois en longueur, et manque d'un véritable développement psychologique des personnages, les scènes d'action jouissent d'une réalisation nerveuse et efficace.



un travail de commande pour l'auteur. Aucun élément de science-fiction ne vient éclairer la linéarité du récit, les personnages sont un décalque évident de son travail sur *Vidéo Girl Aï* et, pire !, l'auteur se livre alors à un exercice d'auto-citation surprenant, puisque *I's* recycle de nombreux chapitres de *Vidéo Girl Aï* sous un emballage différent. Pourtant, le *manga* n'a rien de médiocre. L'auteur s'amuse à multiplier les rebondissements et livre des planches à l'érotisme plus marqué (pour plaire au public de *Vidéo Girl Aï* désormais plus mûr ?). Il avoue néanmoins plusieurs fois, dans les préfaces de son *manga*, se sentir ennuyé par son histoire et pressé de conclure.

« Et maintenant, que vais-je faire ? »

En 2000, l'auteur livre une petite nouvelle, elle aussi inédite en recueil, *Docteur Chambelee*. Tout en couleur, elle met en scène un vampire aussi beau que ténébreux. KATSURA décide alors de faire une pause avec le *manga*. Il prend deux ans de vacances et revient avec *Zetman*[8]. Trait plus sombre, histoire violente et dure : en quittant le Weekly Shônen Jump, auquel il avait toujours été fidèle, pour le Young Jump, il a pu rallier un magazine pour un public plus âgé de lycéens et réactiver les aventures très *Batman* de son héros justicier. Trois tomes sont pour l'instant disponibles au Japon et le premier volume est d'ores et déjà traduit par Tonkam. Ce *manga*, KATSURA le présente comme « l'œuvre de sa vie » (voir notre compte rendu de la conférence de KATSURA à Japan Expo).

À ce stade de sa carrière, soit 18 ans après avoir débuté comme *mangaka*, KATSURA jouit enfin de la liberté créatrice qu'il a toujours recherchée. Nul doute que l'auteur a dû batailler ferme, avec son éditeur, pour imposer un récit adulte et violent de super-héros au lieu d'une énième comédie romantique… 2002 marque donc, d'une certaine façon, la naissance d'un nouvel auteur : KATSURA Masakazu.

Nicolas PENEDO

LES AUTRES TRAVAUX DE KATSURA

Outre ses nombreux travaux en *manga*, KATSURA s'est aussi illustré dans d'autres domaines plus surprenants. Notre *mangaka* a ainsi joué dans deux petites scènes du film *live* de *Vidéo Girl Aï* tourné en 1991. KATSURA se plaît particulièrement à rappeler que le projet du film a été lancé dès la parution du 1er tome du *manga* et pas lorsque celui-ci a été au faîte de son succès. En 1994, les OAV de *Iria Zeiram* ont été adaptées en un jeu vidéo pour la Super Famicon et reprennent les *designs* imaginés par KATSURA. Par contre, Sony a bien démarché le *mangaka* pour réaliser les *designs* des héroïnes de *Love and Destroy*, jeu sorti sur PlayStation en 1999. Les personnages féminins de ce jeu rappellent d'ailleurs beaucoup les Vidéo Girl… À la même date, le *manga* de *Vidéo Girl Aï* a connu une adaptation en jeu vidéo pour PC. Enfin, l'auteur a aussi réalisé quelques illustrations pour un *art book* sur *Devilman* en 1999, et une petite nouvelle érotique pour un autre *art book*, *Bitch's life*, en 2001.

I"S

I"s est un *manga* en 15 tomes, sorti en France chez Tonkam en 1999. Deux OAV de 30 minutes sont alors mises en chantier en 2002. YOSEI Morino (*Boku no Sexual Harrasment*) réalise ces deux épisodes, aidé de RIN Sin (*L.A. Blue Girl*) aux dessins et du studio Pierrot à l'animation. Le *manga* n'a pas été respecté et on croirait se trouver par moments dans un *anime* érotique ! Au menu : *bikers* violeurs, scènes de combats et de cascades, et une histoire plate et sans intérêt. Le fait que le *designer* et le metteur en scène viennent du monde des *anime* érotiques explique en partie ce fiasco.





1 — KATSURA avoua avoir tenté le concours uniquement pour remporter le premier prix, une chaîne hi-fi !

2 — Elles sont aujourd'hui compilées dans le *Katsura Masakazu Collection* vol. 1, inédit en France.

3 — Ne confia-t-il pas, lors de la conférence de Japan Expo, « *avoir déjà rêvé devenir X-Or* » ?

4 — Nouvelles compilées dans le *Katsura Masakazu Collection* vol. 1 et 2, inédits en France.

5 — Nouvelle éditée dans la version française du *manga*.

6 — Nouvelle disponible dans *4C*, le seul *art book* édité par l'auteur à ce jour.

7 — Toutes ces histoires sont éditées dans le recueil de nouvelles de *Zetman*, publié par Tonkam. Attention de ne pas le confondre avec le nouveau *manga Zetman*, du même auteur ! Seule la couverture permet de faire la différence.

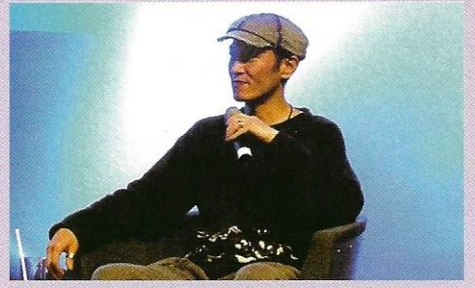
8 — Pour une chronique des deux premiers tomes de *Zetman*, rendez-vous sur *www.animeland.com*. Le moteur de recherche est à votre service !

KATSURA Masakazu,

Un mangaka à Paris

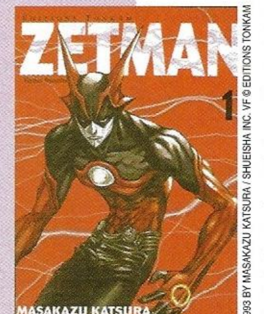
◁ △ ▽ Les fans ont réclamé à KATSURA qu'il réalise une dédicace de Aï. L'auteur s'est exécuté, pour leur plus grand plaisir.

ACCLAMÉ COMME UNE STAR PAR UN AMPHITHÉÂTRE BIEN REMPLI, KATSURA MASAKAZU S'EST PRÊTÉ AU JEU DE LA CONFÉRENCE PUBLIQUE DE JAPAN EXPO. AVEC HUMOUR, IL A PARLÉ AUX SPECTATEURS DE SON MÉTIER, SES ŒUVRES, MAIS SURTOUT DE ZETMAN, SON DERNIER MANGA.



△ C'est détendu et souriant que le célèbre *mangaka* a répondu aux questions de ses fans

KATSURA était venu faire la promotion de son dernier *manga Zetman*, sorti en exclusivité par Tonkam pour Japan Expo ▷



Grégoire HELLOT[1] anima la rencontre en posant à KATSURA les nombreuses questions envoyées par les internautes à la librairie Tonkam.

« Ne devenez jamais mangaka ! »

La première salve de questions tourna essentiellement autour des influences et goûts de KATSURA. À la grande surprise de la salle, le *mangaka* expliqua qu'il ne lisait presque aucun *manga* et trouvait même la BD ennuyeuse ! Sa passion tourne autour de trois pôles : la collection de baskets, le *merchandising* des films *Batman*[2] et les films d'action et d'aventures des années 80 comme la série des *Die Hard* ou *Retour vers le futur.*

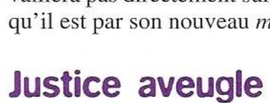
KATSURA profita aussi de l'occasion pour rectifier une légende courant à son sujet sur un accident de moto lui ayant cassé la main et fait perdre son style de dessin. En réalité, l'auteur a eu une pneumonie entraînant une hospitalisation de six mois pendant laquelle il ne pouvait plus dessiner. Au réveil, il dut se réinventer un style.

Interrogé sur son métier de *mangaka*, KATSURA lâche, goguenard : « *Je dors, je mange, je vais à mon bureau, je dessine mes* manga, *puis je dors et la journée recommence... Être* mangaka *n'est pas un boulot pour un être humain !* »

Lorsqu'il travaille, KATSURA déclare ne jamais penser à ses lecteurs et seulement chercher à faire passer l'émotion sur le papier. Malgré tout, il se contredira plus tard en expliquant que le personnage d'Aï de *Vidéo Girl Aï* avait été pensé pour faire plaisir au lecteur, d'où son caractère de "petite peste".

Interrogé sur son œuvre parfaite, KATSURA avoue d'ailleurs à demi-mot que *Vidéo Girl Aï* s'en rapprocherait le plus.

Concernant son autre grand succès, *I''s*, il confia que plusieurs projets d'adaptation étaient en préparation, refusant d'en dire plus. On sait seulement qu'il ne s'agira pas d'un *drama* (série télé *live*), *I''s* racontant une histoire trop commune pour une série. Mais de toute façon, KATSURA ne travaillera pas directement sur ces projets, occupé qu'il est par son nouveau *manga*, *Zetman*.



Justice aveugle

KATSURA présenta *Zetman*[3] « comme l'œuvre de toute sa vie », et devant durer le plus longtemps possible. Pour lui, *Zetman* ne correspond pas à un *manga* de super-héros (Zetman ne devrait pas apparaître dans le *manga* avant le 8e tome !), ni une œuvre grand public (la violence étant présentée de manière assez crue). Pré-publié dans le Young Jump pour lycéens, *Zetman* a vu le jour suite à la réflexion suivante : « Quelle est la véritable justice ? » La question a suffisamment intéressé l'auteur pour qu'il décide de relancer son héros déjà mis en scène dans la nouvelle du même nom[4]. Pour traiter le sujet, KATSURA a refusé tout manichéisme : « *Dans la plupart des* manga, *le lecteur accepte la vision de la justice du héros. Dans* Zetman, *je voulais que le lecteur remette en question ce qu'il lisait. Chacun des protagonistes du* manga *agit selon ses propres convictions et c'est ensuite au lecteur de se faire sa propre opinion.* »



Bien sûr, ce changement de cap a choqué et dérouté certains lecteurs. Ainsi, les amateurs de *Vidéo Girl Aï* ou d'*I''s* se sont déclarés déçus et lui ont réclamé de nouvelles histoires d'amour, là où les fans de *Wingman* lui ont crié leur bonheur. S'il ne renie pas ses comédies romantiques, KATSURA déclare aujourd'hui n'être « *plus intéressé par ce genre de récit* ».

Le dessin de la fin

La fin de la conférence permit au public de poser quelques questions à leur auteur favori et, surtout, de lui réclamer une superbe illustration d'Aï. Illustration mal démarrée qui obligea KATSURA à s'y reprendre à deux fois pour la mener à bien. Il faut peut-être y voir un aveu inconscient, comme si Aï et les *love comedy* ayant assuré son succès faisaient désormais partie de son passé... .

Nicolas PENEDO

1 — Grégoire HELLOT, ancien journaliste chez Joypad, et membre d'AnimeLand, est bien connu des amateurs du feuilleton *Jushi Sentaï France Five* dans lequel il joue le fameux Silver Mousquetaire !

2 — Le premier film, réalisé par Tim BURTON, et le troisième, de Joël SCHUMACHER, sont ses favoris. À ce titre, il confia aussi préférer le personnage de Spider-Man à celui de Batman : une passion évidente à la lecture de *Shadow Lady.*

3 — Trois tomes sont sortis au Japon à ce jour.

4 — Cette nouvelle a été publiée par Tonkam dans le recueil *Zetman.*

PHOTOS : N. PENEDO

trés ont tous un rôle assez important à jouer, chacun à leur niveau, dans l'univers clos de *La rose magnétique*. Ainsi, alors que Heinz et Miguel jouent les explorateurs, Ivanov et Aoshima ont eux fort à faire pour empêcher le Corona d'être aspiré par le champ magnétique de plus en plus puissant émanant du "vaisseau" de la diva.

Les roses sont omniprésentes dans ce segment. Symboles de beauté mais aussi d'impermanence, elles matérialisent ici les souvenirs de Heinz et d'Eva (le titre original japonais étant *Kanojo no omoide*, soit "ses souvenirs" — à elle). Eva ne voulait s'en défaire. Aussi, "ressuscitée" par l'ordinateur devenu fou du vaisseau (à moins que son esprit ne le hante réellement...), ses roses sont-elles soit des hologrammes, soit métalliques (le vaisseau lui-même), quand elles ne sont pas purement et simplement flétries de longue date. Vouloir arrêter le temps, vivre dans le passé, c'est le contraire de vivre, et tout ce qui a rapport à Eva n'est qu'imitation, est délabré et sent la mort. Heinz par contre, en refusant de se laisser prendre à ce piège, a droit à la fin à de vrais pétales de roses sur lesquels il souffle, enfin libéré.

Notons en passant que *La rose magnétique* a été réalisé par un certain MORIMOTO Kôji (sketch *Beyond* d'*Animatrix*, divers clips vidéo comme *Extra* ou *Noiseman*), à l'époque à peu près inconnu alors qu'ayant déjà travaillé dans l'ombre d'ÔTOMO sur *Akira* en tant que co-directeur d'animation, et ayant déjà réalisé son propre film *Peek la baleine* ainsi que le segment *Franken Gear* de cet autre grand film à sketches qu'est *Robot Carnival*...

La bombe puante

Tanaka Nobuo, modeste employé d'un bureau de province, vient de contracter un rhume. Qu'à cela ne tienne, il travaille pour un laboratoire pharmaceutique ! Et justement, en cherchant dans le bureau de son patron sur le conseil de ses amis de travail, il trouve un bocal rempli de pilules. Allez, si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal... Peu de temps après, ses collègues ont les narines titillées par une bien curieuse odeur, diffusée par la ventilation dans tout l'établissement.

Se réveillant le lendemain matin d'un sommeil réparateur dans la salle des invités, Tanaka constate avec effroi la mort violente de tous les êtres qui se trouvaient dans le bâtiment, animaux y compris. Remarquant que son chef, juste avant sa mort, allait presser un bouton semblant être d'une importance capitale, il décide avec appréhension d'achever son geste... Et déclenche un système d'urgence avec portes coupe-feu, en même temps que s'allument des écrans le mettant en relation avec de hautes personnalités.

1 – Vision d'horreur pour Tanaka à son réveil !
2 – La nature semble célébrer la défaite humaine
3 – Les derniers moyens technologiques sont déployés pour tenter d'arrêter un *salaryman* tout ce qu'il y a de plus banal !

Leur ayant conté les terribles événements survenus, ces derniers lui ordonnent de leur apporter de toute urgence, à Tôkyô même, une mallette bourrée de documents classés *secret defense*, en plus du bocal où sont conservées les fameuses pilules. Même la police ne doit pas être mise au courant. Il se lance donc affolé sur les routes, où tous ceux qu'il rencontrent semblent avoir subi le même destin tragique, tandis que les végétaux sont tous en fleurs en même temps.

Poursuivi par des vapeurs jaunâtres, il s'avère en fin de compte que la pilule qu'il a ingérée l'a transformé en arme chimique redoutable, son corps dégageant des effluves s'infiltrant dans les moindres interstices, terrassant toute vie animale sur des kilomètres et accélérant le cycle de floraison végétal. Mais ce sombre imbécile ne le comprend pas, même quand l'armée, qui commanditait

se poser de questions la tâche qu'on lui a assignée.

Sont donc tournés en dérision les employés de bureau naïfs et trop consciencieux, les savants tête-en-l'air créant des armes aussi terrifiantes que grotesques, et qui les laissent à la portée du premier venu, ainsi que l'armée qui commande ces armes sans en évaluer les réelles capacités de destruction, sans même en prévoir de facteur limitant. Au-delà de cette dérision surgit alors la peur inspirée par les armes chimiques, susceptibles à tout moment d'échapper à notre contrôle. Et de façon sous-jacente, on remarquera également une critique acerbe de l'armée américaine, dont la mainmise sur le territoire japonais ne cesse d'entretenir les braises de la révolte. Mais le décalage entre les images et le message annihile le côté terrifiant pour n'en garder que le burlesque, voire une certaine forme de beauté, puisque l'on assiste en parallèle à l'anéantissement du règne animal, à une véritable explosion végétale.

Appuyant l'effet comique d'un humour extrêmement noir, la musique de *La bombe puante* est réellement indigeste pour qui n'a pas vu le sketch, mais se révèle hilarante dans le cas contraire, et force est de constater que nulle autre n'aurait eu le même impact.



Chair à canon

Chair à canon ne possède pas à proprement parler d'histoire, à savoir que ce dernier segment montre une journée de la vie d'une famille comme les autres, tout entière dévouée au service d'un canon géant. Toute la ville que l'on nous présente gravite en fait autour de ces gigantesques cylindres de métal pointés vers l'horizon, crachant quotidiennement leurs obus sur un

FICHE TECHNIQUE



FICHE TECHNIQUE

- **Titre :** *3 - Taihô no machi (La ville des canons / Chair à canon)*
- **Durée :** 22 min 18
- **Année de production :** 1996
- **Réalisation :** Ôtomo Katsuhirio (*Akira, Roujin Z, Robot Carnival*)
- **Character design :** Ôbara Hidekazu (*The Laughing Target, Makibaô*)
- **Décors :** Ôtomo Katsuhiro
- **Musiques :** Nagashima Hiroyuki (*Riki-Oh*)
- **Animation :** Madhouse

1 – Le Canon déifié, servi par ses esclaves serviles...
2 – Ces slogans destinés à matraquer les foules en rappellent bien d'autres de funeste mémoire...
3 – Architecture fonctionnelle écrasante : on se croirait dans certains coins de l'ex-URSS stalinienne
4 – Malgré tout, quelques-uns osent protester. Seront-ils écoutés par une foule abrutie de travail ?
5 – Un éclair de lucidité traverse l'esprit de ce père à la vue du dessin de son fils... Mais il est déjà trop tard !









sionnement direct d'un des canons en munitions, manœuvre extrêmement codifiée et ne souffrant pas de la plus petite erreur d'exécution sous peine d'accident grave.

La société de *Chair à canon* est donc très rigide et tend à l'uniformisation à l'extrême des individus dès leur plus jeune âge. Elle rappelle énormément la société troglodyte du film *Metropolis* de Fritz Lang, certains plans y ressemblant énormément, comme la montée des ouvriers vers leurs lieux de travail pour s'y faire littéralement dévorer par leurs machines. Sauf que *Chair à canon* ne montre même pas de classe sociale plus "aisée" dégagée de ces obligations : tous sont investis d'une seule mission, être au service des canons. Et tout ça pour quoi ? C'est ce que commence à se demander le père vers la fin, voyant que son fils est prêt à prendre sa relève. Mais déjà, la journée se termine, augurant de lendemains strictement identiques...

Ôtomo Katsuhiro nous a certes déjà habitués à des *scenarii* soulevant foule de questions (*Akira*...), mais jamais ses thèmes n'ont été aussi profonds et aussi noirs, dégagés de tout humour pour nous montrer une réalité terrifiante par son inconsistance, son inhumanité, son aveuglement. Les images au graphisme étonnant, presque écœurant (pénétrés dans leur chair même par une insidieuse déshumanisation, les personnages ressemblent à des zombies, les yeux ronds et fixes, pâles, cadavériques ou au contraire boursouflés), sont bien plus proches d'une bande dessinée européenne "d'auteur" que d'un film d'animation nippon, ressemblant énormément à du Tardi (créateur du personnage d'Adèle Blanc-Sec) par exemple[1]. Cet univers sombre aux couleurs mates ou acier brillant est rythmé par une musique rock syncopée ponctuée de sons métalliques pour un rendu harassant.

Caractéristique tout à fait exceptionnelle, cet *anime* est un des très rares à ne posséder qu'un plan-séquence unique (en fait quelques-uns raccordés par des fondus enchaînés), renforçant ainsi l'impression d'un monde sclérosé. Autrement dit, l'œuvre a nécessité des décors de tailles et de formes impressionnantes, véritable prouesse lorsqu'on les voit effectivement dans le *making of*.

Synthèse

Memories fait partie de ces créations intelligentes et plutôt rares, de celles qui n'exposent pas tout pour le simple délassement mais invitent le spectateur à réfléchir, à se poser des questions. Enfin, disons que c'est le cas du premier et du dernier sketch, car *La bombe puante* n'est pas vraiment de cet acabit, et détonne d'ailleurs énormément par la manière de traiter son sujet par rapport aux deux autres. Pris à part, ce segment est excellent, c'est incontestable. Mais au milieu de *La rose magnetique* et de *Chair à canon*, son rôle probable d'œuvre-tampon pour détendre un peu l'atmosphère n'est pas le bienvenu. Son impact aurait été fort différent s'il avait été placé en introduction ou en conclusion, voire enlevé de cette trilogie. C'est évidemment un problème inhérent à tout film à sketches où la diversité, sinon la qualité des *anime* en présence, engendre inévitablement quelques chocs. C'est par exemple également le cas de *Robot Carnival*, dans lequel le sublime côtoie le très contestable (cf. AL n° 39).

Mise à part l'excellente qualité de chacun des trois morceaux, un autre point commun s'en dégage après analyse : une fin qui ne laisse que peu d'espoir — sinon aucun — aux différents protagonistes. On ne reste cependant pas sur un arrière-goût amer, puisque jamais l'on ne voit la mort probable ou annoncée des derniers acteurs. Et puis, la musique de conclusion n'a rien de mélancolique, c'est de la techno ! Ceci accentue d'ailleurs l'effet vidéoclip de l'ensemble.

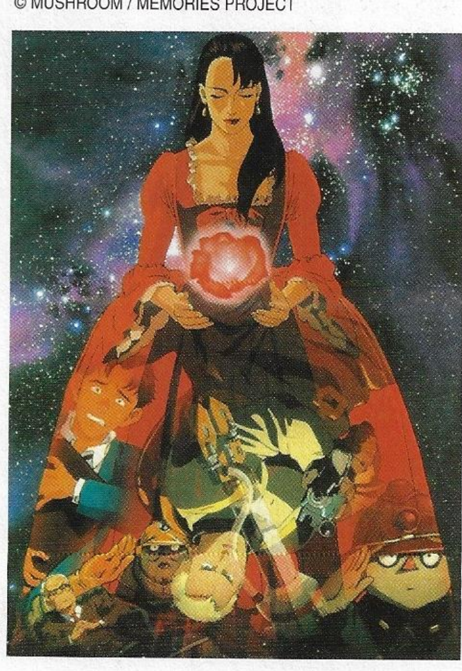
Autre caractéristique partagée par *La rose magnetique* et *Chair à canon*, des images de synthèse qui s'intègrent avec bonheur à l'animation classique, véritable exploit à l'époque. Et pourtant, le style de *Chair à canon* ne s'y prêtait pas *a priori*, les personnages n'ayant eux-mêmes strictement aucun relief (c'était ainsi voulu).

Bref, vous l'aurez compris, *Memories* est un des plus beaux films de l'année 95, à découvrir sans délai grâce à cette édition DVD.

Madox

Ce texte est une mise à jour de celui paru dans le numéro 38. *Memories* est édité en DVD chez Columbia Tristar Home Video.

1 — Remarquons justement au passage que le visuel du titre *Memories* revient au célèbre artiste belge François Schuiten, connu pour ses bandes dessinées d'une remarquable qualité tant graphique que scénaristique (*La Fièvre d'Urbicande* avec Peeters, *Le Rail* avec Luc, etc.). Ôtomo n'est pas un novice en matière de bandes dessinées européennes, et connaît par exemple personnellement depuis longtemps le célèbre Jean Giraud « Möbius »...

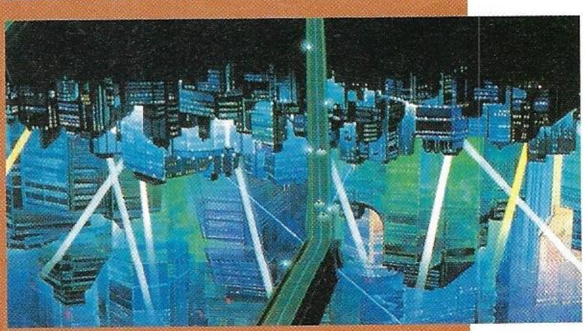




LES LIEUX DANS AKIRA

AVEC L'ARRIVÉE PROCHAINE SUR NOS ÉCRANS DU DERNIER ET TRÈS ATTENDU FILM D'ÔTOMO KATSUHIRO, STEAMBOY, AINSI QUE LA SORTIE RÉCENTE DU PREMIER VOLUME DE L'ANIME COMICS D'AKIRA CHEZ L'ÉDITEUR KANA, L'OCCASION ÉTAIT PARFAITE DE REVENIR SUR L'ŒUVRE MAÎTRESSE DU RÉALISATEUR, MAIS EN L'ABORDANT SOUS UN ANGLE PARTICULIER : CELUI DE LA GESTION DU LIEU ET DE SON RÔLE PHYSIQUE ET SYMBOLIQUE.



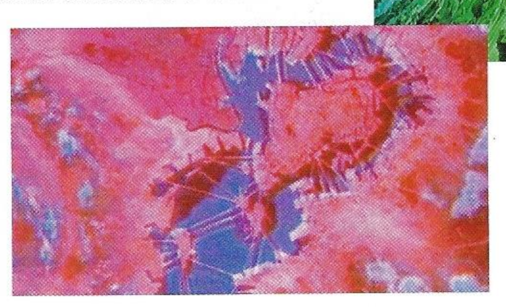


△ Le reflet de la ville sur l'eau, filmée afin de déstabiliser le spectateur vis-à-vis de sa position dans l'espace

Le lieu, en cinéma, définit, et est souvent défini par et comme, le cadre de l'action. Dans *Akira*, celui-ci est d'une importance réellement capitale, puisqu'il présente la vision d'Ōtomo Katsuhiro d'un monde post-apocalyptique prenant place dans un futur proche. Dans ce monde chaotique, les valeurs anciennes sont en voie de disparition, remplacées par celles imposées par un régime militaire quasi totalitaire. Se pencher sur le/les lieux dans *Akira* consiste tout simplement à s'interroger sur le matériau de base du film, et à découvrir qu'ils sont l'un de ses principaux moteurs, reflets d'une vision désabusée d'un Japon qui ne laisse plus d'espoir ni de place pour les jeunes générations.

Le monde renaissant après la catastrophe

La vision du monde renaissant de ses cendres est, dans *Akira*, un exemple d'une vision pessimiste au possible. Cet univers reconstruit est divisible en deux lieux typiques bien distincts : le cadre de vie de tous les jours, c'est-à-dire le centre commercial, et les immeubles ultra technologiques, présentés comme, et seulement comme des lieux de vie de l'armée et centres de recherche scientifiques.



△ La destruction. Mène-t-elle à une nouvelle et meilleure reconstruction ?

◁ Le plan d'ouverture du film : la caméra se rapprochant de la ville de Tôkyô

Du centre commercial, ainsi que de tout ce qui s'y rattache, se dégagent plusieurs éléments : ce sont des lieux de passage, habités par une population nombreuse et indéfinie, qui prive l'endroit lui-même de toute personnalité : l'architecture des lieux étant propre et claire, pour ne pas dire dénuée de toute originalité, seuls ses passants peuvent lui donner une âme. Paradoxalement, ce sont les personnes qui n'y ont pas de réelle appartenance, d'un côté celles qui ont contribué à la reconstruction de l'endroit mais n'y ont aucune raison de passage (les militaires) ; de l'autre les opposants de ce que le site représente (les rebelles et les terroristes), qui le définissent. C'est un lieu sans identité aucune, traversé par des passants qui n'en ont pas plus, dont la seule qualification possible est « nombreux » ; lieux et passants apparaissent vides, comme un reflet de la société telle qu'elle pourrait être après une reconstruction, en quête d'identité, avec un risque d'affrontements constants entre force totalitaire et rebelles. La scène d'explosion dans le centre commercial se révèle à ce propos fort explicite : la musique et la voix prévenant le public sont totalement décalées par rapport à la violence des affrontements, et seuls les personnages de militaires, ainsi que Kaneda, Kay et Ryu, ont un semblant de personnalité.

Les immeubles, immenses protubérances grotesques croissant apparemment sans fin au milieu de ce monde, avalent toute parcelle d'humanité qui pourrait y rester. Présents presque toujours au coin de l'œil, présents dans chaque autre lieu à un moment ou à un autre, que ce soit physiquement ou par allusion, ils sont un reflet de la déshumanisation de la société. Cependant, en plus de cet effet, déjà présent avec le centre commercial, on découvre un reflet de la folie des grandeurs et de la soif de pouvoir de l'homme. Il est à noter que tous les plans fixant les immeubles (en grande partie les premiers plans du film) sont pris dans des angles troubles et dérangeants, et qui envahissent l'ensemble du champ, tout en évitant au maximum le trop classique effet de contre-plongée. L'immeuble central d'*Akira* a ceci de particulier qu'il est teinté de rouge, sur chaque plan où il est présent : reflet de la destruction inéluctable qui l'attend ? Les plans le mettant en scène sont particulièrement parlants. Les trois premiers d'entre eux nous rapprochent de lui, le faisant apparaître de plus en plus massif et "inéluctable". Mais c'est surtout





◁ La ville dans toute sa grandeur et sa décadence, lumineuse et illusoire

le plan nous dévoilant Tetsuo volant à côté de lui qui est remarquable : l'angle de caméra est complètement décalé, pour un effet de vertige et une difficulté à se repérer dans l'espace. Sont ainsi mis en avant la sensation de malaise provoquée par l'immeuble tout autant que son côté inhumain.

De la même manière, quelques plans révèlent les bases des immeubles, des tuyaux sans fin, qui accentuent cette impression de ville vivante, telle la « ville tentaculaire » du poète Émile VERHAEREN.

Notons l'absence quasi totale et significative de tout lieu d'habitation. Tout ce qui s'en rapproche sont des lieux sociaux, l'école pour jeunes délinquants, ou le bar (où Kaneda se réfugie et loge à un moment). Cette absence amène à un double constat : outre le côté pratique, de réduire le nombre de lieux à représenter, il amène évidemment une dimension symbolique. Cette absence pose le spectateur face à un univers où le sentiment de sécurité du "chez soi" est entièrement absent. Seuls restent les lieux de consommation, de pouvoir (souvent corrompu), et d'éducation (qui n'a aucun impact réel sur la jeunesse).

Une des rares exceptions est la scène durant laquelle Kaori, la petite amie de Tetsuo, sort le linge chez elle, dans son immeuble. Malgré tout, l'absence de toute figure adulte, à la fois symbole d'autorité et guide, est flagrant. Pas de parent, pas de repères, seuls des adolescents dont le message est clairement « laissez la place aux jeunes ».

Une rue de la ville, sombre et désespérée △

Monde en ruine et Olympiades

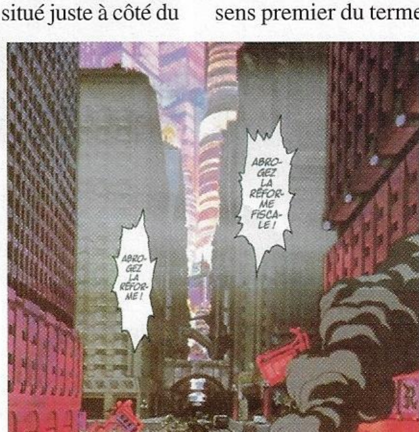
La frontière entre le monde reconstruit et le monde en ruine est toujours très maigre dans Akira, soit parce que les lieux n'ont pas été reconstruits (le bar du début du film est un exemple assez marquant de lieu construit à partir de presque rien, et sur presque rien), soit parce que la destruction est toujours proche, les scènes d'affrontements entre forces de l'ordre et rebelles étant nombreuses et violentes. Il est important de noter la proximité entre les lieux reconstruits et les lieux détruits : en un ou deux changements de plans, dans une scène continue, il est facile de passer des uns aux autres ; ainsi, et ce n'est qu'un exemple parmi d'autres, après la scène d'explosion au centre commercial, le déplacement des opposants et des forces policées atteint très vite une zone dévastée.

De plus, les zones d'affrontements à venir sont souvent des lieux déjà détruits, comme pour signifier une boucle irrémédiable (le premier affrontement entre Kaneda et Tetsuo a lieu sur une montagne de ruines).

Enfin, le lieu de destruction le plus marquant, mais également mis en scène avec le plus de génie, est le plan du cratère, en ouverture du film. En partant d'un plan du Japon dans son ensemble, on arrive à un plan du cratère géant, sombre et silencieux ; la musique est peu présente, mais très marquante : de simples coups de tambours, amples et donnant une impression de vide, justes reflets d'un lieu désolé.

Le rôle du site des Olympiades est quant à lui capital : situé juste à côté du cratère, il est symbole d'espoir de reconstruction et de renaissance. La symbolique portée par le lieu est éloquente. De lieu d'espoir d'une "réhumanisation" possible, il bascule très rapidement en lieu d'origine d'un nouveau cataclysme (d'autant plus qu'Akira était gardé sous le site) : la destruction du site olympique est le reflet de la destruction de l'espoir de la race humaine d'échapper à une nouvelle catastrophe.

Ce lieu en pleine construction bascule très rapidement en lieu de destruction : c'est là que Kaneda affronte à nouveau Tetsuo, et que celui-ci se transforme en annihilateur. Le plan aérien montrant le site dévasté clôt tout espoir possible : la seule issue, pour autant que cela puisse être considéré comme telle, sera la destruction.



Les affrontements entre rebelles et forces de l'ordre n'épargnent pas les civils ▷

Le non-lieu et la nouvelle destruction

Un des lieux les plus intéressants dans *Akira*, est certainement le "non-lieu" dans lequel se retrouve Kaneda à la fin du film, volant au milieu des ruines dans la lumière infinie d'Akira. Le point le plus pessimiste de ce cadre vient certainement de la représentation de l'ouroboros[1] de ruines, symbole d'un cataclysme sans début ni fin, d'un cataclysme qui ne peut que se répéter. L'espoir de voir un jour l'homme parvenir à évoluer suffisamment pour cesser de commettre de telles erreurs, cet espoir ne peut que se faner et mourir, pour renaître à l'orée du nouveau cataclysme. Cette scène précise est un écho à l'ouverture du film, durant laquelle nous assistons à la destruction provoquée par Akira, créant quelque chose de nouveau mais gangrené dès sa naissance.

Les souvenirs de Tetsuo remplissent également une fonction qui pourrait s'apparenter à une sorte de lieu, métaphore de la reconnaissance finale entre les deux protagonistes principaux, point de passage et de réconciliation, et avant tout lieu d'espoir, maigre espoir de la capacité humaine à pardonner et à concilier.

La mise en scène de destruction du lieu, pour l'amener à une sorte de "non-lieu" lui aussi, mais concret et non plus abstrait, est essentielle. Une lumière violente et pratiquement silencieuse détruit tout sur son passage, mais dans une optique pure et "purificatrice", puisque ce qui est clairement détruit sont les immeubles, symboles de l'orgueil humain. Cette destruction du lieu, mais aussi les événements qui l'ont précédée, font d'*Akira* une œuvre apocalyptique, au sens premier du terme, celui de révélation mystique.

Le dernier lieu dans *Akira* est quant à lui essentiel : cette longue et droite voie d'autoroute, déjà vue au début du film, mais dans le cadre du lieu de désolation d'après le cataclysme, prend ici une connotation tout autre, beaucoup plus marquée, non plus de route vers un nulle part sans espoir, mais bien à l'inverse vers un espoir renaissant. Ce lieu est certainement le seul réel élément optimiste dans ce monde décrit comme désespéré.

Akira se présente donc, du point de vue des lieux et de leur rapport au cataclysme, comme un film résolument pessimiste, marquant le degré de déshumanisation de l'humain. L'espoir n'est cependant pas éteint, mais reste présenté comme une petite flamme toute simple qu'il s'agit de raviver et qui risque à chaque instant de s'éteindre.

Dimitri PAWLOWSKI

1 — Symbole d'infini, il est doublé dans le cadre du film par une représentation évoquant la chaîne d'ADN.

Ôtomo Katsuhiro

SPRIGGAN
LES AVENTURIERS DE L'ARCHE RETROUVÉE

LA DÉGÉNÉRESCENCE DES SOCIÉTÉS EST UN THÈME FRÉQUENT CHEZ ÔTOMO KATSUHIRO, MAIS PLUS ENCORE, C'EST LEUR FIN BRUTALE, PAR OÙ ELLES ONT PÉCHÉ, QUE L'ON RETIENT EN PREMIER LIEU... ET CETTE FOIS C'EST LE DÉLUGE QUI INTÉRESSE ÔTOMO

Parmi les projets auxquels a pris part Ôtomo Katsuhiro dans le domaine de l'animation, *Spriggan* en est un qui aurait pu passer inaperçu tant son nom n'est que très discrètement mentionné. Pourtant, par le poste qu'il y occupe, *production designer*, c'est bien son empreinte qui marque ce film.

L'arche perdue

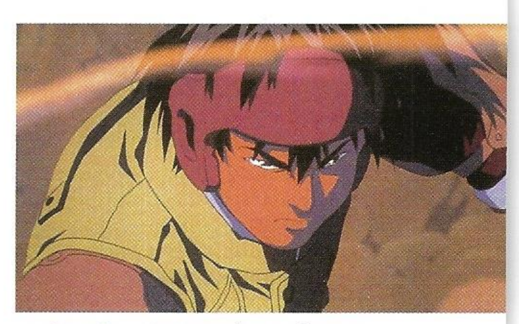
Adapté du *manga* de Minagawa Ryôji et Takashige Hiroshi traduit en France chez Glénat en 1995 sous le nom de *Striker*, le film *Spriggan* reprend l'intrigue originale du premier tome[1] : une obscure organisation secrète dénommée Arcam découvre au mont Ararat en Turquie les restes de l'arche de Noé. Les moyens engagés dans son étude sont d'une ampleur sans précédent. Mais un tel trésor archéologique et ce qu'il pourrait bien contenir attise toutes les convoitises, d'autant qu'Arcam est connu pour rechercher à travers le monde les artefacts d'une très ancienne civilisation, artefacts aux mystérieux pouvoirs...

Et comme c'est le cas de nos jours, ici aussi, les forces armées américaines s'invitent à la fête et Arcam est contraint de faire appel à ses soldats d'élite, les Spriggan. Ceux-ci ont des capacités surhumaines intrinsèques. Un en particulier, Ominae Yu, un Japonais dont les qualités sont encore renforcées par les armures qu'il porte.

Les combats sont sans merci tandis qu'arrive l'atout des Américains en la personne d'un gamin au cerveau boosté, le colonel Mac Dougal, qui sait ce que renferme l'arche et compte bien s'en servir.

L'arche est en fait une gigantesque machine à catastrophe naturelle. Incarnant la sauvegarde de l'Humanité face au Déluge divin devant nettoyer la terre de toutes les perversions de l'Homme, elle est ici présentée comme la responsable de celui-ci tout comme de la disparition des dinosaures et des grandes périodes de glaciation. Mais elle est tout autant capable de recréer un monde nouveau de toutes pièces. Ce sont justement les intentions de Mac Dougal. C'en est trop de ces humains insignifiants incapables de préserver leur planète : pluies acides, déforestation, trou de la couche d'ozone. Ils ne méritent plus de vivre sur la Terre. Il faut donc faire table rase !

Et c'est là qu'intervient la patte d'Ôtomo. À l'image de ce qu'il avait développé dans *Akira* ou dans *Mother Sarah* (un cataclysme nucléaire) auparavant et qu'il reprendra dans le scénario de *Metropolis*, c'est un nouveau monde qui doit renaître d'une gigantesque destruction. Le déluge symbolisé par l'Arche est pour Ôtomo un bon moyen de déclencher une nouvelle apocalypse.



△ Onimae Yu : « *I'm not a number, i'm a free man !* » Encore une obsession d'Ôtomo...



◁ Les yeux vairons du colonel Mac Dougal lui auraient valu le bûcher en d'autres temps...

Pourquoi le Déluge, pourquoi la Turquie ?

Toutes les réponses se trouvent dans notre histoire tant le mythe de la destruction au profit du renouveau est récurrent à travers les différentes cultures que l'Humanité a accueillies.





△ Le mont Ararat, entouré de brumes et de mystères

Origines multiples

Pour nous Occidentaux, le Déluge est d'abord une affaire biblique. Il est raconté dans la *Genèse*, chapitre 6 à 8 :

« *Sept jours après, les eaux du déluge furent sur la terre. (...) La pluie tomba sur la terre quarante jours et quarante nuits.* »[2]

Ainsi, une fois les eaux retirées, le bateau s'échoue finalement sur le mont d'Ararat qui se trouve aujourd'hui à la croisée des frontières de la Turquie, de l'Arménie et de l'Iran :

« *Les sources de l'abîme et les écluses du ciel furent fermées (...) au septième mois, au dix-septième jour du mois, l'arche s'arrêta sur les monts d'Ararat.* »[3]

C'est un massif volcanique culminant à 5 165 m. Il a très vite intéressé les chroniqueurs du Moyen Âge et de nombreux voyageurs. Parmi divers témoignages, au XIXe siècle, des ouvriers turcs mentionnent une construction de bois, et dans les années 50, une expédition exhume un mystérieux morceau de poutre de chêne équarrie. Mais rien de concret ne ressort de ces diverses tentatives. Les différentes descriptions parlent d'un bateau... Mais comment celui-ci aurait-il pu arriver là ? Jamais l'eau n'a pu monter si haut, et quel intérêt y aurait-il à y faire monter pareille construction ? Tout cela montre qu'on trouva là-haut ce qu'on était venu y chercher....

Mais nous parlions de mythe et qui dit mythe dit fondement réel. On peut se demander quel événement a pu à ce point marquer les esprits pour mériter de se transmettre oralement avant de se voir fixé par la tradition religieuse. Du point de vue biblique, les pistes sont nombreuses : l'influence de textes antérieurs, originaires de Mésopotamie, qui eux-mêmes avaient gardé la mémoire de différents événements, est la plus probable, compte tenu des contacts répétés entre les Israélites et ces cultures plus anciennes.

Le plus connu est l'épopée de Gilgamesh déjà évoquée dans ces pages (*cf.* AL n° 87 et 100) où l'on trouve un récit présentant un personnage très proche de notre Noé, appelé ici Utnapishtim.



Prévenu par les dieux, qui ont décidé de nettoyer la Terre de la présence humaine[4], il construit une embarcation qui accueille les animaux et sa famille. Et alors :

« *Six jours et sept nuits, le vent souffle, la tempête, vrai déluge, ravage le pays. Lorsque le septième jour arriva, la tempête, vrai déluge, tel un combat s'apaise. (…) Un silence de mort [ ] régnait, car la totalité des populations était retournée à l'argile originelle.* »[5]

Quel événement a pu à ce point marquer les esprits et donc inspirer le mythe universel du déluge ?

Glou glou

Deux possibilités sont envisageables, fournies par l'archéologie et la géologie. Le cadre historique de l'épopée de Gilgamesh est celui de la Mésopotamie du troisième millénaire avant Jésus-Christ. Et la plaine alluviale de la Basse Mésopotamie, débouchée du Tigre et de l'Euphrate, fut longtemps sujette à des inondations destructrices. Les sites de la région en ont livré divers témoignages comme les sites d'Ur, Kish ou Fara-Shourouppak. Ces derniers présentent, dans leur stratigraphie[6], une couche de dépôt alluvial qui varie de 1,5 à 3,7 m de haut. Mais leurs dates respectives ne se recoupent pas toutes. Un tel amoncellement est certainement le vestige d'inondations hors du commun qui marquent un véritable hiatus entre deux niveaux d'occupations pour certains de ces sites. Est-ce la mémoire de ces événements qui engendra le mythe de la destruction par les eaux ?

L'autre catastrophe envisageable est le remplissage de la Mer Noire après percement de l'isthme du Bosphore.

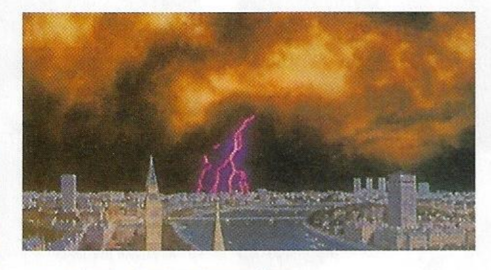
En 1993, deux géologues américains ont publié les résultats d'une étude sur la formation de la Mer Noire, constatant que des fossiles d'eau douce ont été brutalement remplacés par



des fossiles d'eau salée. La seule explication ne pouvait être qu'à ce moment, la Mer Noire était un lac d'eau douce remplissant une partie de la dépression. Puis avec la fonte des glaciers constitués durant les périodes de glaciation, le niveau des mers est remonté plus vite que celui du lac. Ainsi la Mer Méditerranée a rempli la mer de Marmara puis a débordé l'isthme du Bosphore pour déferler dans cette dépression. L'étude des paléocôtes[7] témoigne d'une remontée brutale des eaux de plus de 120 m. Pire, à 90 m de profondeur, ce sont des dunes de sables marquées par une érosion éolienne qui furent figées par la soudaineté de l'événement. La violence de la remontée des eaux ne l'est pas au sens géologique du terme : franchissant le Bosphore pas encore percé, la cataracte de 150 m de haut devait déverser 50 km³ d'eau par jour, soit 400 fois le débit des actuelles chutes du Niagara. Ainsi, le niveau du lac devait remonter d'une dizaine de centimètres par jour. Au final, c'est plus de 100 000 km² de terres qui furent submergées. Les datations au C^{14} des carottages correspondants à la transition eau douce/eau salée la situent il y a un peu plus de 8 000 ans. Outre son caractère spectaculaire, le bruit assourdissant de ce phénomène a pu marquer la mémoire collective des contemporains et pas seulement des habitants des bords du lac contraints de fuir leur habitat lacustre. C'est peut-être là que le mythe sumérien et par la suite biblique du déluge a pu trouver son origine.

La vérité est ailleurs ?

Mais étonnamment, ce mythe et surtout la symbolique qui se cachent derrière sont universels : on en trouve des versions chez les Mayas, au Congo, chez les Navajo, en Océanie, en Australie même où les eaux sont rejetées par une grenouille géante qui les a avalées, obligée de rire par les autres animaux, assoiffés. On le trouve également chez les Grecs hellénistiques, dans un texte où Prométhée avertit son fils Deucalion que Zeus veut anéantir les hommes[8], ou encore en Inde, selon une apparente inspiration sémite dans le *Śataphata Brāhmana* du VIIe s. av. J.-C. où un poisson avertit Manu (le premier homme) du déluge à venir et lui conseille de construire un bateau. Par la suite le poisson tire le bateau vers une montagne. C'est finalement de Manu que descend le genre humain.



△ Londres touché par un nouveau déluge

◁ La restitution des ambiances et des couleurs témoigne du voyage sur place de l'équipe du film

Dans tous les cas, la cause est la même : un éloignement de la divinité créatrice, le démiurge, une désobéissance, une perversion des mœurs… Et le résultat toujours le même, une recréation de l'humanité qui correspond toujours à celle qui vit aujourd'hui, légitimée par les erreurs de la précédente. De la même manière dans *Spriggan*, l'Arche apparaît pour être non seulement responsable des grandes catastrophes biologiques qu'a traversées la Terre mais aussi pour être à l'origine de la nouvelle Humanité qui l'occupe maintenant et qui à son tour, trop bruyante ou trop irrespectueuse, mérite d'être châtiée. Son pouvoir et son rôle est annoncé par la tablette qui lui sert de clé : « *Je suis le seigneur du ciel. Réveille-moi et domine ce que la Terre embrasse. Quand le diable sévira sur la Terre, change la bénédiction du Ciel en celle de l'Enfer et créé une nouvelle humanité.* »



△ L'arche, lieu d'évolution et de destruction

◁ D'une forme de boîte dans Gilgamesh au bateau de Noé, l'arche devient ici un étonnant poisson à deux têtes

L'Apocalypse selon Ôtomo

Ainsi, c'est ce thème récurrent qui donne le ton au film. Mais au contraire d'*Akira* ou de *Metropolis*, cette apocalypse-là est un échec. Dans *Akira*, l'intervention du personnage éponyme entraîne la destruction de Néo Tôkyô et de ses maîtres. La reconstruction devra être du fait de ces jeunes gens qui s'éloignent à moto, Kaneda et Kay. Dans *Metropolis*, l'ancien ordre est tombé avec la Ziggurat et le nouveau sera du fait de ces populations qui enfin sortent de l'ombre. De la destruction renaît une nouvelle humanité. Ce n'est pas le cas dans *Spriggan*, où cette fois, le pire pourrait bien succéder à ce qu'il doit remplacer. Mais l'Arche réagit peut-être et choisit de disparaître pour préserver sa propre création de son pouvoir dévastateur.

Si le mythe est récurrent à travers le monde, le thème l'est tout autant chez Ôtomo. On le retrouve finalement d'une certaine manière dans son dernier projet, *Steamboy*, où l'eau purificatrice est à l'origine de la destruction encore une fois sous forme de vapeur…

Joffrey Seguin

1 — Les auteurs ne cachent pas l'influence qu'a eu sur eux le *manga Akira*... *Spriggan* fut publié entre 1989 et 1996 dans le *Shonen Sunday.*

2 — Gen 7, 10, 12.

3 — Gen 8, 2, 4.

4 — La justification du déluge sumérien ne se trouve pas dans Gilgamesh mais dans le mythe d'Atra-Hasîs : les hommes furent faits d'argile pour supporter le labeur des dieux, mais désormais trop nombreux et trop bruyants, le dieu Enlil décide la fin des hommes.

5 — Épopée de Gilgamesh XI, I, 127-134.

6 — La stratigraphie correspond à l'empilement vertical des couches du sol qui permet de discerner les cultures matérielles qui se sont succédé sur un site.

7 — Terme désignant les anciennes lignes de côtes permettant de situer le niveau de l'eau à une époque antérieure.

8 — Apollodore, *Bibliothèque*.

Ôtomo Katsuhiro

Le choix du VIRUS MANGA

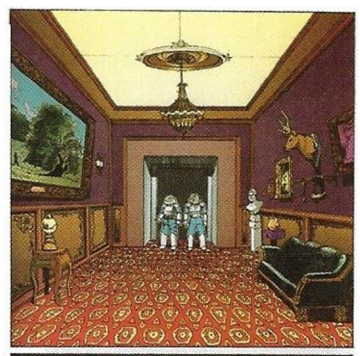
MEMORIES, LE MANGA
DÉJÀ AKIRA POINTAIT SOUS MEMORIES

ŒUVRE MINEURE DANS LA PRODUCTION D'ÔTOMO KATSUHIRO, LA BANDE DESSINÉE À L'ORIGINE DU PREMIER ANIME DE MEMORIES SE RÉVÈLE POURTANT ÊTRE D'UNE GRANDE IMPORTANCE POUR BIEN COMPRENDRE LA CARRIÈRE DU MANGAKA. CETTE NOUVELLE ET LES AUTRES HISTOIRES COURTES PARUES À LA MÊME PÉRIODE ONT ÉTÉ RÉUNIES AU JAPON DANS UNE ANTHOLOGIE QUI TÉMOIGNE DE LA NAISSANCE D'UN AUTEUR INCONTOURNABLE.

Comment un *manga* intéressant mais pas bouleversant devient-il, une fois adapté, un chef-d'œuvre de l'animation ? La nouvelle *Kanojo no omoide* (*Son souvenir* en français, *Memories* en anglais) dont est tiré le moyen métrage *Magnetic Rose* et qui donne son nom au film *Memories* est ainsi une œuvre d'ÔTOMO parmi tant d'autres, et certainement pas la meilleure. En trente pages, cette aventure spatiale répond en fait aux stricts critères de l'histoire courte, exercice difficile demandant rigueur et concision. Il faut noter que seul *Magnetic Rose* est inspiré d'une bande dessinée déjà existante : *Stink bomb* et *Canon fodder* sont des histoires originales écrites spécialement pour les *anime*.

La nouvelle *Kanojo no omoide* est donc succincte : l'histoire y est nettement moins développée que dans l'*anime*. Dans le film d'animation, la structure de la nouvelle est globalement respectée, mais le rythme est largement modifié, ainsi que les temps forts et les enjeux mêmes de l'histoire. Là où le *manga* garde la densité mais aussi la brièveté et l'aspect peu développé d'une nouvelle, l'*anime* offre un fascinant jeu sur les illusions, l'image sociale et les amours éternelles.

Seulement deux décors grandioses sont montrés dans la bande dessinée. La vision de l'intérieur du vaisseau en détresse apparaît ainsi beaucoup plus sobre, et les motifs géométriques, complétés par des angles saugrenus dus à l'apesanteur, donnent à l'ensemble de la nouvelle une tonalité plus psychédélique que mélancolique. Les lieux visités par les deux explorateurs sont beaucoup plus nombreux et divers dans le moyen métrage, la diva y apparaît à plusieurs reprises grâce à des hologrammes, et l'histoire des deux personnages principaux est beaucoup plus développée. En particulier, la bande dessinée ne dit rien ou presque de la vie de l'occupante du vaisseau fantôme, alors que l'*anime* développe beaucoup le personnage d'Eva. Dans la BD, le vaisseau est le personnage central ; dans l'*anime*, c'est sa propriétaire.





△ *Kanojo no omoide* : essuyez vos pieds avant d'entrer chez la dame !

◁ Ambiance psyché à l'intérieur du vaisseau

Adaptation

Un détail significatif : les personnages du *manga* sont barbus ou moustachus et fleurent bon les années 70 et la vague hippie. Dans l'*anime*, les deux astronautes pris au piège sont graphiquement plus neutres et semblent bien plus matures : l'un est un bon père de famille, l'autre un coureur de jupons. Cette meilleure connaissance de la personnalité des personnages les rend bien plus attachants.

La musique entendue par les astronautes, *Moonlight Serenade* de Glenn MILLER dans la BD, devient une variation de *Madame Butterfly* de PUCINI (par KANO Yoko) dans l'*anime*. Ce passage du jazz à l'opéra marque bien la différence d'ambiance entre les deux versions de *Kanojo no Omoide*. Dans le *manga*, un texte poétique introduit, ponctue et clôt le récit. Ces mots sont remplacés par l'émotion de la musique. Mieux, la musique, simplement évoquée dans le *manga*, devient l'un des thèmes mêmes dans la version animée, permettant de créer un lien très fort entre la forme, la musique entendue, et le fond, la cantatrice déchue car trompée. La musique de l'*anime* n'est pas seulement une bande originale d'accompagnement, c'est un élément scénaristique de première importance.

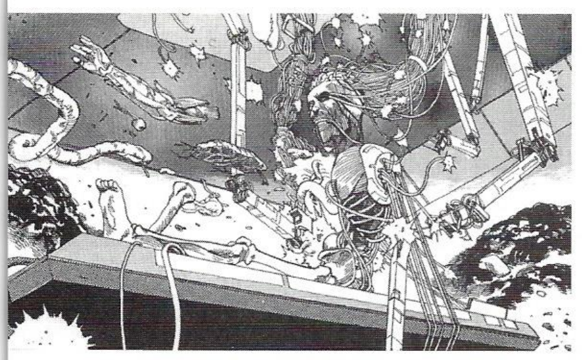
Alors que la bande dessinée, entièrement orientée vers sa chute, fait monter la tension pour finalement créer la surprise, l'*anime* engendre l'émerveillement, et au bout de la fascination hypnotique, amène la révélation qui brise les apparences et dévoile la tragique réalité. Le travail d'adaptation d'ÔTOMO Katsuhiro et de KON Satoshi, coscénaristes, et du réalisateur MORIMOTO Koji est donc en tous points remarquable de créativité. C'est certainement parce que la nouvelle originelle possédait une excellente dynamique générale mais laissait de larges marges de manœuvre pour compléter l'histoire qu'elle a été choisie parmi toutes les histoires courtes d'ÔTOMO. Se servant de la bande dessinée comme d'un canevas, les auteurs du moyen métrage l'ont nourrie d'une forte dimension psychologique, d'un aspect spectaculaire novateur et des spécificités propres à l'animation pour donner une œuvre totalement aboutie.

Transition

Mais bien au-delà de sa valeur intrinsèque, le *manga Kanojo no omoide* marque une étape centrale dans la carrière d'ÔTOMO. Cette courte histoire de trente planches se situe au beau milieu de la période la plus créative du *mangaka*.

ÔTOMO Katsuhiro n'a que 19 ans lorsqu'il réalise ses premières bandes dessinées pour les éditions Futabasha en 1973. Jusqu'en 1978, il scénarise et dessine ainsi des dizaines de nouvelles pour le magazine pour adultes Manga Action, sur des thèmes aussi variés que le baseball (*Ame lingo*, 1976), les relations familiales (*Suzume ga chyun*, 1977), ou les *yakusas* (*Tôkyô*





△ *Fireball* : près de cinq ans avant *Akira*, déjà de fascinants pouvoirs paranormaux ▷

chang pong, 1978). Durant cette période, ÔTOMO demeure un auteur parmi des centaines d'autres, même si ses nouvelles se révèlent graphiquement et narrativement très efficaces. Paru le 19 novembre 1980, *Kanojo no omoide* sera son premier travail pour le prestigieux hebdomadaire Young Magazine des éditions Kôdansha. Entre 1979 et 1982, il réalisera près de 1 500 planches de bande dessinée pour la Futabasha et la Kôdansha, mais aussi pour d'autres éditeurs. C'est durant ces quatre années, les plus prolifiques de sa carrière, que prendront naissance ses œuvres majeures.

Les travaux les plus marquants d'ÔTOMO lors de cette période 79/82 ont été recueillis dans l'ouvrage *Ôtomo Anthology 1*, paru en 1990, puis réédité en 1994 sous le titre *Memories*, peu avant la sortie de l'*anime* au Japon. Y figurent donc *Kanojo no omoide*, mais aussi douze autres nouvelles, toutes relevant de la science-fiction ou du fantastique. Treize récits inspirés, parfois expérimentaux, qui ouvrent la voix aux grandes réalisations futures du *mangaka*.

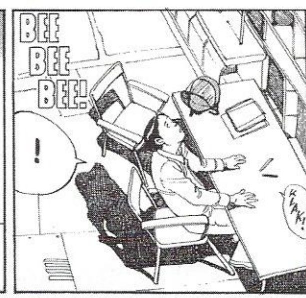
Création

Les nouvelles *Electric bird land* et *Hair* décrivent un monde futuriste totalement aseptisé où des groupes de hippies subsistent. À la fois justes du point de vue de l'anticipation et subversivement humoristiques, ces deux récits révèlent l'amour d'ÔTOMO pour les personnages rebelles face à un monde trop organisé… Les deux nouvelles *Sound of sand* et *Minor swing* se rapprochent plus du fantastique horrifique : un astronaute est pris dans un océan de sable qui semble vivant, et un marin naufragé ne peut se débarrasser de la poisseuse substance noirâtre qui recouvre tout son corps.

Flower : une mise en couleur inspirée par les travaux de MOEBIUS ▷

Les quatre très courtes histoires (cinq pages chacune) intitulées *That's amazing world* parodient avec un humour féroce et irrévérencieux des légendes occidentales : les trois vœux accordés par le génie enfermé dans une bouteille, l'arche de Noé, le vieil homme perdu en mer qui attrape un espadon mi-homme mi-poisson et les Chevaliers de la Table Ronde.

Les deux nouvelles nommées *Wakusei Tako nendaiki* (*Chronique de la planète Tako*) évoquent un autre système solaire, avec d'autres planètes, peuplées d'autres habitants, ÔTOMO ayant donné à chaque peuple un nom de *sushi* et l'apparence qui va avec. On suit ainsi les aventures politiques des poulpes de la planète Tako, leurs déboires avec la monarchie et leurs rapports conflictuels avec les autres peuples. Ces deux histoires humoristiques et allégoriques, légères dans leur ton, sont néanmoins marquées par d'intéressantes réflexions sur le pouvoir, le nationalisme et le totalitarisme.



Fireball : la maîtrise graphique d'ÔTOMO ▷



Dans la courte histoire *Flower*, le *mangaka* expérimente dans un autre domaine. ÔTOMO réalise ces six planches peu après avoir été présenté à MOEBIUS et s'essaie à la mise en couleur pour imiter le maître français. Cette histoire quasi muette est ainsi finement dessinée et agrémentée de couleurs pastel. Le résultat n'est pas vraiment convaincant, mais cette œuvre parue à la fin de l'année 1979 montre qu'ÔTOMO est en pleine recherche formelle et qu'il est prêt à dépasser certaines règles fondamentales du *manga*, comme le noir et blanc. Il réitère cet essai de mise en couleur en 1981 sur quelques planches de *Buki yo saraba* (*L'Adieu aux armes*), nouvelle toujours présente dans *ÔTOMO Anthology 1*. Cette histoire opposant la logique de soldats humains et de robots combattants était, selon MORIMOTO Koji, en balance avec *Kanojo no omoide* pour servir de base à la première partie de l'*anime Memories*.

Consécration

Enfin, le recueil *ÔTOMO Anthology 1* reprend la nouvelle *Fireball*, véritable clé de l'ensemble de l'œuvre d'ÔTOMO Katsuhiro. Deux frères, l'un policier, l'autre membre d'une organisation terroriste, se découvrent des pouvoirs psychiques, capables de contrecarrer les expériences d'un pouvoir militaire qui prépare en secret un grand projet… Publiée début 1979, *Fireball* est à l'époque le travail le plus ambitieux de l'auteur, aussi bien en termes de quantité (la nouvelle se développe sur 50 planches) qu'au niveau du scénario. Les thèmes abordés seront évidemment repris dans les deux œuvres majeures d'ÔTOMO, et, pour la première fois, le *mangaka* développe vraiment dans *Fireball* l'histoire personnelle et la psychologie de certains de ses personnages. Le trait est épuré, le découpage nerveux donne un rythme haletant aux scènes d'action, et même si les décors ne sont pas toujours travaillés avec précision, toute la grammaire visuelle du *mangaka* est déjà en place. Pris par le temps au moment de la publication, ÔTOMO n'a pas pu terminer cette nouvelle comme il l'aurait souhaité. Il explique que de cette frustration seraient nées à la fois les histoires de… *Domu* et *Akira*.

Moins d'un an après *Fireball*, le 19 janvier 1980, paraît donc le premier épisode de *Dômu* (*Rêve d'enfants* en français), la première série de l'auteur. Près de trois ans plus tard, le 20 décembre 1982, les jeunes Japonais peuvent lire les premières pages de ce qui s'avérera être l'une des œuvres les plus monumentales de la bande dessinée mondiale : *Akira*. À partir de cette date, ÔTOMO n'est plus un *mangaka* comme les autres. Il devient la référence d'un nouveau *manga* pour les jeunes adultes, son trait semi-réaliste et ses découpages cinématographiques font désormais école. Après plus de deux mille planches, *Akira* se termine en 1990. La renommée d'ÔTOMO commence à dépasser les frontières de l'archipel nippon. Il est entre-temps devenu, avec le film *Akira*, sorti en 1988, un réalisateur respecté. Et c'est vers *Kanojo no omoide* qu'il reviendra en 1995 pour produire trois *anime* considérés à l'époque comme révolutionnaires. *Memories* peut ainsi être également perçu comme le souvenir de cette période de transition, durant laquelle ÔTOMO est devenu ÔTOMO.

Sébastien LANGEVIN

Source : *www.otomo.free.fr* pour certains éléments de chronologie.

Contre-courant (12)

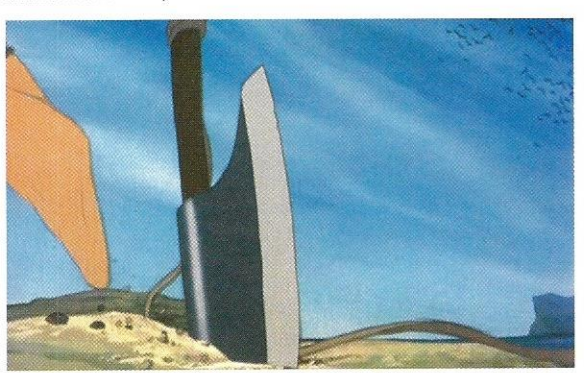
Hols, prince du soleil, la flamboyance discrète de TAKAHATA Isao

L'émotion est un torrent qui rompt la digue. La passion, elle, creuse son lit de plus en plus profondément.

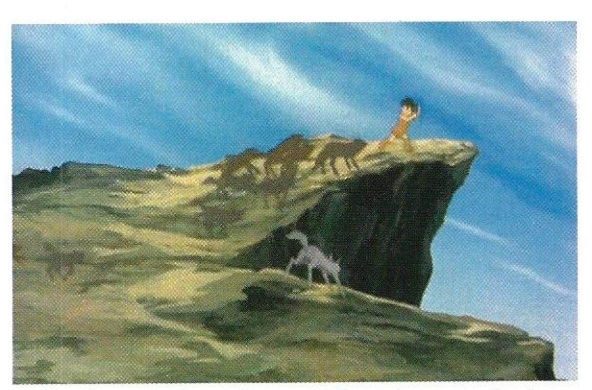
S'il existe dans le vaste monde du cinéma une différence fondamentale entre un succès et un chef-d'œuvre, on ne saurait mieux l'expliquer que par cette métaphore kantienne, opposant la virulence soudaine d'une émotion, qui nous terrasse sur le moment puis nous quitte instantanément, à la puissance durable et exponentielle de la passion, toujours sous-jacente et insatisfaite.

La sortie française de *Hols*[1]*, prince du soleil* (*Taiyô no ôji Horusu no daibôken,* 1968 [entrepris en 1965]), en février dernier, n'a pas été ce qu'on peut appeler un succès. L'unique copie en VO sur les cinquante et la programmation du film en début d'après-midi dans de nombreuses villes, voire sa sortie carrément différée aux vacances de Pâques, témoignent clairement de la cible choisie, et prolonge la fâcheuse catégorisation du dessin animé comme divertissement enfantin. À part auprès de quelques fins amateurs d'animation, le film n'a pas pu défendre pleinement ses chances, tenu éloigné du badaud égaré et du bouche à oreille qui amorcent le succès des distributions anonymes de ce type.

Il faut également avouer que la presse ne s'est pas empressée de réparer l'injustice consistant à priver le public de la découverte d'une œuvre appelée à devenir l'un des tout meilleurs longs métrages animés de l'histoire du cinéma. Si l'on omet le travail effectué sur notre support (voir AnimeLand n° 98 et 99) et les dithyrambes extatiques de Bertrand ROUGIER dans Mad Movies[2], qui enchaîne les superlatifs sans réellement les justifier, la presse généraliste, elle, a parfois honnêtement essayé de manifester un début d'enthousiasme, mais en multipliant tellement les approximations contextuelles qu'elle ne pouvait expliquer la prégnance du film dans l'histoire de l'animation nippone. Beaucoup reconnaissent, ou tout au moins relaient l'information, que *Hols* est « *un jalon* »[3], « *la pierre fondatrice* »[4] du dessin animé contemporain de qualité, mais sans le resituer dans le long processus du studio de Tôei depuis *Le Serpent blanc* (*Hakuja-den,* 1958), ou pire, en affirmant que ce long métrage émerge comme par miracle des basses activités télévisuelles de la compagnie à l'époque[5].



Au début du film, après le passage des oiseaux au loin, la hache, Hols et les loups pénètrent brusquement



Dans le premier plan toujours, quand la caméra rattrape l'action, elle se poursuit déjà dans la profondeur de champ, avant que Hols ne revienne frôler la caméra

Il semble cependant nécessaire de répéter que la différence essentielle entre *Hols* et les autres longs métrages de cet « âge d'or » du studio de Tôei, tant les précédents que les suivants, réside, aux dires de TAKAHATA et de KOTABE Yôichi, dans la centralisation du pouvoir décisionnel en un unique esprit créateur, le réalisateur lui-même. L'esprit de groupe, « *de compagnonnage* »[6], était très fort pendant la conception du film, peut-être même davantage que lors des autres, mais pour la première fois, l'ensemble de l'équipe concourrait à la réalisation d'un projet d'artiste, qui dressait seul ou presque des directives précises et conservait l'arbitrage final, dans une position proche de la notion d'auteur. Car c'est bien le TAKAHATA cinéaste, qui désire « *réaliser un film par le biais du cinéma d'animation* »[7], que la presse n'a pas su identifier, préférant d'ailleurs appuyer le rôle de MIYAZAKI quitte à occulter le travail du réalisateur.

***

Attardons-nous alors sur un aspect du cinéma d'animation qu'on aborde trop rarement de face : la mise en scène. Les expressions du type « *la réalisation est efficace* » ou « *les plans sont très beaux* » fourmillent sous la plume des critiques, mais sans explications permettant aux non-spécialistes de cinéma de savoir concrètement de quoi il est question.

Si l'ambition de ce film était d'essayer de traiter la mise en scène de dessin animé à la manière du cinéma en prise de vue réelle, force est de constater que nombre de scènes témoignent d'une réussite éclatante. Au cours de sa réalisation, jamais les habitudes et les limitations propres au travail de l'animation n'ont semblé prévaloir à la concrétisation d'idées de plans que personne n'avait encore tentés ; le jusqu'auboutisme de cette attitude ayant entraîné les difficultés d'achèvement que l'on sait. Une fois prédite la dimension mythique d'œuvre inachevée et maudite qui auréolera un jour ce film dans le milieu des cinémathèques, il ne faudrait pas le réduire à une louable tentative laissant fantasmer ce qu'il aurait pu être ; *Hols, prince du soleil* est en soi un film immense, et cinématographiquement neuf.

Considérons par exemple l'utilisation des mouvements de caméra. Même si le terme est inadéquat, puisque aucune caméra ne bouge réellement, ils expriment à eux seuls la posture du cinéaste, de nous décrire un monde qui existerait en soi, et qu'une caméra serait physiquement venue filmer. Au lieu qu'un point de vue omniscient n'englobe la totalité des événements, à la manière des mises en scène du mètre étalon Disney et de ses imitateurs, la caméra est ici intégrée à l'action, parfois même surprise par le débordement des mouvements ; elle ne se contente pas de les surplomber confortablement.

Le tout premier plan du film, que Bernard GÉNIN, sans doute arrivé un peu en retard, compare à « *une série télé améliorée* »[8], exprime admirablement à lui seul ce postulat audacieux. Au paysage bien réel de vagues frappant des récifs, sur fond de quoi apparaît le logo du studio Tôei, succède, en animation cette fois-ci, une vue de falaises et de ciel bleu, assurant donc un lien très étroit entre ces deux plans de type pourtant différents, donnant l'impression qu'ils ont été "tournés" au même endroit. La frontière entre prise de vue réelle et animation paraît comme effacée, conférant d'emblée un crédit de réalité à l'univers dessiné au sein duquel nous sommes introduits. Un léger panoramique accompagne une nuée d'oiseaux au loin, lorsqu'un loup gris suivi d'une hache pénètre brusquement par la droite au tout premier plan, cassant cette sereine perspective de paysage côtier. Ensuite, une meute de loups et les pieds de celui qu'on imagine être le propriétaire de la hache traversent

le champ, et la caméra, prise en défaut tel le cadreur d'un match de football dépassé par la vitesse du ballon, ne peut que tenter de rattraper son retard sur l'action, qui se poursuit déjà au bout d'une corniche à l'arrière-plan. Cette façon de faire surgir les personnages comme par effraction, qu'une caméra surprendrait par hasard, témoigne parfaitement du souci de TAKAHATA d'organiser les événements comme s'ils existaient pour eux-mêmes, et qu'il s'agirait pour un cadreur de suivre au mieux, malgré leur rapidité et leur profusion. Et ce plan déjà sublime n'est pas terminé, puisqu'à la première course de la troupe vers le fond de l'image en répond une seconde vers l'avant, jusqu'à ce que Hols, se débattant comme un diable au milieu des loups, ne vienne frôler la caméra, en manquant même de la heurter... pourrait-on croire.

Ce plan d'introduction d'une densité extrême, dont les mouvements occupent toute la surface du cadre en empruntant toutes les directions possibles dans l'espace, marque autant la volonté manifeste de démontrer un savoir-faire que d'exposer le parti pris de mise en scène qui gouvernera le film. Il installe une forme de subordination des moyens cinématographiques à une réalité présentée comme intrinsèque, au lieu que le monde du film soit conçu de telle sorte qu'il s'offre intégralement à la vision, que tout en son sein converge vers un point de vue idéal, celui de la caméra, qui captera parfaitement des éléments créés et organisés pour et par elle. En animation, puisque tout est fabriqué artificiellement, il paraîtrait plus logique de s'arranger pour que les mouvements des personnages soient entièrement visibles à l'image, afin que le spectateur en profite au maximum, que son regard en embrasse la totalité. Qu'il est en effet jubilatoire de contempler un ensemble d'événements de l'extérieur, d'en suivre entièrement le déroulement sans en rater une miette, et qu'il est rassurant de tout comprendre, de jouir d'un spectacle pensé et pré-mâché pour un confort visuel optimal ! Mais rien de tel dans *Hols*, et ce positionnement ouvre au domaine de l'animation des perspectives immenses, tellement à l'opposé de ses canons admis et dominants.

Quand Hilda pactise avec le traître du village, son reflet dans le bouclier symbolise son double jeu

Par ailleurs, plusieurs fois lors ce combat entre Hols et les loups, il arrive que la hache nous transperce violemment, comme si elle traversait l'objectif. Ici, TAKAHATA joue habilement de l'ambiguïté du statut de la caméra dans un dessin animé, car il la présente comme embarquée dans la fiction (on aurait presque peur de prendre la hache en pleine figure). Or, seule l'animation permet ce type d'effets de pénétration d'objectif, plus que périlleux pour le matériel du cinéma traditionnel.

Par plaisir, promenons-nous dans le reste du film, certes d'intérêt inégal sur cet aspect de la mise en scène, mais « *troué de fulgurances* »[9] d'une fraîcheur telle qu'on ne saurait le lui reprocher. À l'image de la première séquence, foisonnent effectivement des mouvements de caméra amples et fluides à la fois, très longs pour certains et grouillants de détails : entrées et sorties de champ, travellings circulaires, panoramiques vifs qui quittent des personnages pour en accueillir d'autres ou se faire surprendre, bref, une scénographie dense, complexe, mais jamais surchargée. Revoyez notamment les scènes de mariage ou de pêche, symbolisant la solidarité constitutive du village, notion tellement importante dans le projet de TAKAHATA qu'elles deviennent les moments d'anthologie du film[10]. Observons par exemple ces plans de noces où la caméra suit les farandoles en dansant presque avec les personnages, ou encore le retour de pêche, quand la caméra balaie une chaîne d'hommes se passant les paniers de mains en mains jusqu'à une cabane, d'où sort une ribambelle de femmes tendant des fils où les poissons sont déjà accrochés pour sécher. C'est un peu comme si, pour cette séquence, TAKAHATA avait réalisé en animation ce qu'aurait tourné MINNELLI à la place de ROSSELLINI pour la scène de pêche de *Stromboli*, une sorte de virtuosité inouïe ayant à peine l'air d'avoir été orchestrée.

Encore deux détails pour saisir l'interminable richesse de ce film. Le personnage de Hilda nous est présenté chantant et jouant de la lyre, après une série de mouvements de caméra encore incroyables entre les maisons de la cité abandonnée. Discutant avec Hols, elle s'installe sur une balançoire, et la caméra en gros plan sur son visage semble se balancer avec elle, un peu comme dans l'illustre scène de *Partie de campagne* de Renoir, où la caméra monte et descend au rythme de l'escarpolette. En animation, il y avait d'autres techniques pour réaliser cet effet plus simplement qu'ici, grâce notamment au zoom avant-arrière sur une image fixe, et le résultat aurait été très acceptable ; mais TAKAHATA souhaitait probablement s'approcher de ce vertige du balancement qu'avait imaginé RENOIR[11]. Enfin, dans quelle mesure aura-t-on remarqué, lorsque Hilda pactise avec le traître du village, le reflet de celle-ci projetée sur le bouclier de cuivre ? Là TAKAHATA, à l'instar d'un HITCHCOCK par exemple, pousse le détail le plus loin possible au risque que personne ne le voie, mais sans bercer dans aucune gratuité formaliste, puisqu'il symbolise ainsi subtilement le double jeu du personnage.

Évidemment, nous sommes loin d'avoir épuisé l'infinie densité de ce film ; tout juste avons-nous livré quelques clés permettant à chacun de poursuivre son étude. Mais n'est-ce pas justement le propre d'un chef-d'œuvre, que de solliciter encore et encore l'esprit d'analyse, longtemps après la première vision, de receler d'inestimables trésors sous les couches graphique et narrative apparentes, que seule l'expertise filmique, au corps à corps avec l'œuvre, peut réussir à dénicher ?

Alors non, *Hols, prince du soleil* n'a décidément rien du torrent qui rompt la digue...

Stéphane LE ROUX

1 — Dans la version française, le nom du personnage principal, Horus, découle d'une traduction ambiguë du mot japonais Ho-ru-su. Or, au regard de l'histoire du film, le nom du héros tire vraisemblablement son origine du personnage des légendes nordiques Hols (qui en japonais se transcrit pareillement Ho-lu-su ou Ho-ru-su) plutôt que du dieu de la mythologie égyptienne. Nous choisissons ici d'utiliser la traduction qui nous semble la plus appropriée, pensant rendre justice à la cohérence du projet initial et éviter toute interprétation abusive liée au nom Horus, en particulier avec le thème du soleil dans le film.

2 — N° 161, février 2004, pp. 16 et 82.

3 — Thomas SOTINEL, Le Monde, 4 février 2004, p. 32.

4 — Adrien GOMBEAUD, Positif n° 587, février 2004, pp. 44-45.

5 — Vincent MALAUSA, Cahiers du cinéma n° 586, février 2004, p. 40.

6 — Retranscription personnelle des propos de TAKAHATA lors de la conférence du 12 décembre 2003, au festival « Nouvelles Images du Japon ».

7 — Ibid.

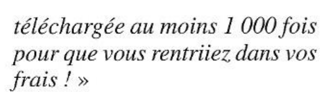
8 — Télérama n° 2821, 7 février 2004, p. 43.

9 — V. MALAUSA, Cahiers du cinéma, op. cit.

10 — Est-ce uniquement pour des raisons contextuelles que les attaques des loups et des rats n'ont pu être achevées, alors que ces scènes de liesse collective sont parfaitement abouties, bien qu'elles paraissaient *a priori* moins décisives pour l'avancée de l'intrigue ? Cette coïncidence, qui n'en est peut-être pas une, ne révèle-t-elle pas les véritables priorités du cinéaste, loin de la réalisation d'un simple film d'action ?

11 — TAKAHATA cite RENOIR comme l'un des réalisateurs l'ayant cinématographiquement marqué, et connaît assurément *Partie de campagne*. Dans ce moyen métrage de 1936, RENOIR avait placé la caméra sur une autre balançoire pour épouser le mouvement de son héroïne. Dans la série *Anne aux cheveux roux* (*Akage no Ann*, 1979, inédite en France), lors de la rencontre entre Anne et Diana, TAKAHATA réutilise cet effet de façon encore plus explicite. On retrouve d'ailleurs plusieurs fois le motif de la balançoire dans sa filmographie, du générique énergique de *Heidi, la petite fille des Alpes* (*Arupusu no shôjo Haiji*, 1974) à la tristesse silencieuse des enfants du *Tombeau des lucioles* (*Hotaru no haka*, 1988).





Bechamel, un site au contenu Flash très riche, dont la réputation n'est plus à faire ▷

Œil pour œil, autre agence lilloise, proposait en son temps du contenu payant ▽

Flash : l'après-CHmAn

TEAM CHMAN, FER DE LANCE DE LA WEBANIMATION, N'EST PLUS... LE GLAS DE L'ANIMATION FLASH SUR LE NET ? ÉTAT DES LIEUX DU PAYSAGE FRANÇAIS.

Qui ne connaît pas *Banja*, le petit rastaman créé en 2000 par Team CHmAn ? Représentatif d'un pôle lillois qui semblait avoir les reins solides, l'aventure CHmAn a fait rêver – voire jaser parfois. Accumulant nombre de subventions, l'agence de contenu Flash aura donné naissance à de multiples projets (*Banja*, *Mutafukaz*, *Billy*...), sur de nombreux supports (sites, séries animées et jeux sur le web ; projet de série télé et de jeu vidéo)... Mais finalement, seul le web de *Banja* – un jeu communautaire très novateur – aura été mené à terme en quatre ans.

Aussi importantes fussent-elles (« *des millions !* », nous confiait un ex-employé), les subventions n'ont malheureusement pas pu faire vivre éternellement les 52 employés de la boîte. Écartelée entre volonté de développer les projets internes, et nécessité pécuniaire de répondre à des prestations extérieures, l'âme de la boîte s'en est peu à peu allé. Première vague de licenciements en juillet 2003, dépôt de bilan en novembre de la même année, pour finalement aboutir à une liquidation judiciaire en juin dernier.

Et aujourd'hui ? Le Banja web a été acheté par plusieurs sociétés (France, Corée, Allemagne, Japon...), et la série animée de *Banja*, financée par Canal Plus, devrait voir le jour.

Un constat rugueux

Bénéficiant de l'euphorie liée à l'explosion de l'animation Flash sur le web, beaucoup de boîtes proposant du contenu interactif sont nées au début des années 2000. Toutes jonglent aujourd'hui avec les prestations de clients extérieurs pour tenter de mener à bien les projets persos, comme nous l'explique Matthieu Anthoine, de Yamago : « *Aujourd'hui, les prestations représentent la plus grande part de nos revenus. Les subventions, bien qu'essentielles, représentent un apport minime et nous autoproduisons la plupart de nos productions, ce qui est loin d'être évident.* »

△ *Banja*, le premier jeu communautaire en Flash 3D, créé par Team CHmAn en 2000

L'objectif à terme ? « *Générer des revenus directement de nos productions, ne plus les présenter uniquement comme des supports publicitaires* », explique Matthieu. Ce qui est déjà le cas pour certains, comme Alexandre Houdent, de GlobZ : « *Nous commençons à gagner de l'argent directement grâce à nos jeux, comme sur* www.foufoot.com, *avec notre partenaire sport4fun* ».

Le prix de la gratuité

Rendre le contenu payant, une solution ? Sophie Estival, de Bechamel, s'y oppose : « *Souvenez-vous du Vidéodrome de la société Œil pour Œil : un beau travail, très prometteur, mais qui demandait un abonnement payant aux internautes... Ça n'a malheureusement pas marché. De plus, contrairement au téléphone mobile qui a tout de suite mis la barre très haut — par exemple, télécharger un logo coûte 2 € — on peut télécharger gratuitement des fonds d'écran sur le Net ! Or, savez-vous que sur les 2 € que coûte ce téléchargement, seulement 20 centimes sont rétribués à l'artiste qui a réalisé l'image, sans qu'il ait bien sûr été payé au préalable pour la réaliser ?! Autrement dit, votre image doit être téléchargée au moins 1 000 fois pour que vous rentriiez dans vos frais !* »

Un constat amer, qui a amené en son temps l'association des Webproducteurs à tenter d'engager un dialogue avec les fournisseurs d'accès, sans succès : « *L'idéal aurait été que les fournisseurs d'accès reversent un pourcentage aux producteurs de contenus,* argumente Sophie. *Après tout, c'est aussi grâce à notre travail qu'ils peuvent vendre des forfaits en vantant la richesse de ce nouveau média et de ses contenus originaux ! On pourrait tenir un peu le même discours pour les musiques MP3 : ce sont encore les FAI qui en profitent sans jamais reverser quoi que ce soit !* »

Quel avenir pour Flash ?

La télé commence quant à elle à entrevoir les avantages de Flash, qui « *permet de créer une série à moindre coût – équipe de production moins importante – et de tout faire sur le territoire : pré-prod, prod, post-prod* », détaille Matthieu.

Peut-être est-il temps aussi de se tourner vers d'autres médias ? Si Yamago fournit déjà du contenu pour CD-Rom, Matthieu entrevoit également l'exploitation d'autres supports : « *Flash a un avenir énorme dans de nombreux domaines : le mobile ; les consoles... L'essentiel est souvent l'éducation du client, il s'agit de lui faire comprendre et découvrir toutes les possibilités insoupçonnées qu'offre Flash.* » « *La grande différence de Flash, c'est l'interactivité,* surenchérit Sophie de Bechamel. *On ne pourra jamais l'avoir sur la télé ou au cinéma... Il faut vraiment qu'il y ait des passerelles entre tous ces médias : pour un même produit, il pourrait y avoir plusieurs applications, avec des "bonus" que l'on ne trouverait que sur Internet !* ».

Mais au bout de quatre ans de l'aventure web, des constatations optimistes se font aussi jour de la part de l'équipe de Bechamel : « *Internet et Flash auront néanmoins permis à bon nombre d'entre nous de se rencontrer à travers le dessin, le graphisme... Sans aucune frontière ! Grâce à cela, nous travaillons aujourd'hui pour une boîte hollandaise et avec la collaboration d'un illustrateur japonais... C'est pas merveilleux ?* »

Julie Bordenave

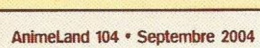
RENTRÉE ON LINE

La rentrée, c'est aussi sur le Net ! Dès le mois de septembre, Animation Mentor lance une formation intensive *on line*, dispensée par de grands animateurs américains : Bobby « Boom » Beck, Carlos Baena (Pixar), Shawn Kelly (Industrial Light & Magic)... Le principe ? Une année de cours intensifs en anglais, divisée en quatre niveaux : les étudiants travaillent à partir de cours vidéo en ligne, envoient régulièrement des projets qui leur reviennent critiqués en vidéo par leur "mentor", et peuvent à l'occasion interroger des professionnels lors de séances « questions-réponses ». À qui s'adresse la formation ? Aux jeunes étudiants comme aux animateurs professionnels qui souhaitent se perfectionner. Inscriptions ouvertes à partir de septembre.

www.animationmentor.com

LES SITES DU MOIS

www.banja.com
www.yamago.net
www.globz.net
www.bechamel.com
www.oeilpouroeil.fr
Quelques sites des anciens de Team CHmAn :
amiralslipman.free.fr
123klan.free.fr
www.superdeux.com
www.mokolab.com
baptiste21.free.fr/
www.semperultimo.com
nicohay.free.fr
www.ace-out.com
schizoidbrain.free.fr



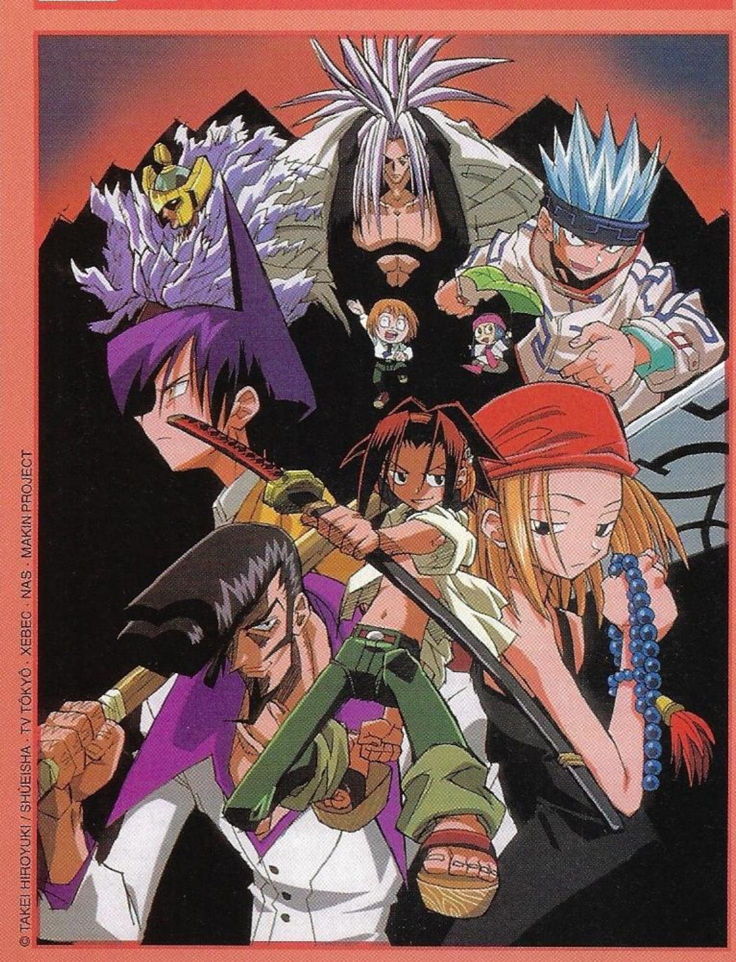


LES CONTES LES PLUS CÉLÈBRES



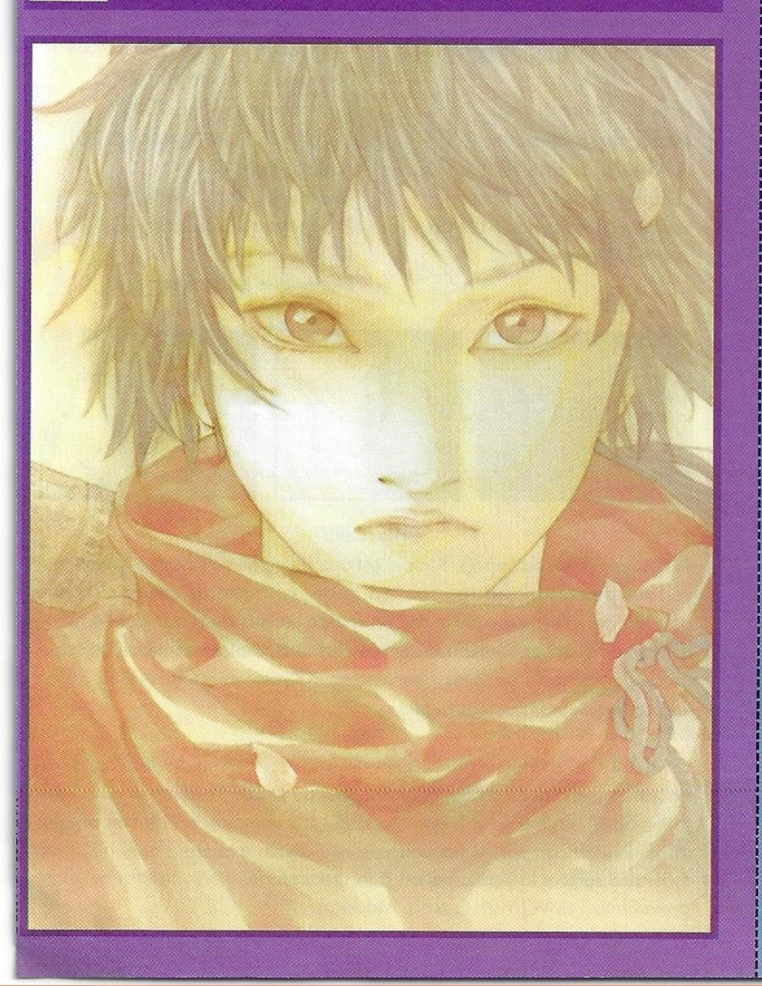


SHAMAN KING





KAI DOH MARU





NOIR



SHAMAN KING

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Shaman King (Idem)
Type : Série TV
Genre : Fantastique
Année de production : 2001-02
Arrivée en France : 2003 / Fox Kids
Nombre d'épisodes : 64
Autre : Néant

STAFF

Auteur (BD) : Hiroyuki TAKEI
Réalisation : Seiji MIZUSHIMA
Scénario : Katsuhiko KOIDE
Chara design : Akio TAKAMI
Accessoires : Shin'ichi YAMAOKA
Décors : Toshihisa KOYAMA
Musiques : Jim MALONE, John SIEGLER, Julian HARRIS
Producteur : TV Tôkyô, NAS, Xebec





HISTOIRE

Yoh est un jeune garçon *shaman* qui peut communiquer avec les esprits. Alors qu'il se lie d'amitié avec un ancien *samouraï* légendaire, Amidamaru, Yoh espère bien devenir le plus grand *shaman* de tous les temps. Sur son chemin, il trouvera un rival de premier plan, Tao, mais aussi des amis comme le petit Manta (qui peut lui aussi voir les esprits) ou encore Anna, sa jeune fiancée...

AVIS

L'adaptation du *manga* de Hiroyuki TAKEI est finalement assez courte, car malgré ses 64 épisodes, elle prend fin tandis que la BD continue d'être publiée. Réalisée par Seiji MIZUSHIMA (*Generator Gawl*, *FullMetal Alchemist*) au studio Xebec (*Love Hina*), elle est arrivée en France remaniée par les Américains qui nous ont privés des musiques originales de Toshiyuki ÔMORI (*Pretear*, *Basara*, *Compiler*).

LES CONTES LES PLUS CÉLÈBRES

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Anime sekai no dôwa (Les contes du monde en dessin animé)
Type : Série TV
Genre : Classique
Année de production : 1994
Arrivée en France : 1994 / France 3
Nombre d'épisodes : 26
Autre : Néant

STAFF

Auteur (livres, contes) : Multiples
Réalisation : Hiroshi SHIDARA
Chara design : Hiroki SHIBATA, Ikuko ITÔ, Ken'ichi CHIKANAGA, Takashi ABE, Seiko SAYAMA
Décors : Takashi YOSHIIKE, Shinzô YUKI
Musiques : Seiji YOKOYAMA
Producteur : Tôei Animation
Générique par : Claude LOMBARD





HISTOIRE

Aladin et la lampe merveilleuse, *La Belle et la Bête*, *Les Trois Petits Cochons*, mais aussi *Pinocchio*, *Alice au pays des merveilles*, *Les Trois Mousquetaires* ou *Heidi*, ce sont en tout 26 histoires tirées de contes ou de romans du monde entier qui se voient chacun adaptés le temps d'un épisode.

AVIS

C'est Hiroshi SHIDARA (*Candy*, *Le Tour du monde de Lydie*) qui supervise l'ensemble de cette série, mais chaque épisode est réalisé par une équipe donnée, ce qui explique la différence graphique notable d'une histoire à l'autre. On reconnaîtra au *character design* la participation de Ikoku ITÔ (*Mahotsukai Tai*, *Princesse Tutu*), de Ken'ichi CHIKANAGA (*Erika*, *Jura Tripper*) ou encore de Takashi ABE (*Les Cygnes Sauvages*). L'ensemble est mis en musique par Seiji YOKOYAMA (*Saint Seiya*). En France, on trouve aussi cette série en cassette sous le nom *Le Monde fabuleux des contes*.

NOIR

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Noir (Idem)
Type : Série TV
Genre : Policier, espionnage
Année de production : 2001
Arrivée en France : 2004 / Dybex
Nombre d'épisodes : 26
Autre : Néant

STAFF

Auteur (Idée) : Ryôe TSUKIMURA
Réalisation : Kôichi MASHIMO
Scénario : Ryôe TSUKIMURA
Chara design : Yôko KIKUCHI, Minako SHIBA, Satoko MIYACHI
Mecha design : Kenji TERAOKA
Décors : Toshihisa KOYAMA
Musiques : Yuki KAJIURA
Producteur : Bee Train, Victor Entertainment





HISTOIRE

Deux tueuses professionnelles se rencontrent à Paris sous le nom de code « Noir ». La première, Mireille Bouquet, est française et la seconde, Kirika Yûmura, est japonaise. Cette dernière souffre d'amnésie et cherche à retrouver son passé et sa véritable identité. Toutes les deux enchaînent les missions tandis que la mystérieuse organisation qui les recrute livre petit à petit ses secrets, et ses objectifs...

AVIS

Entièrement imaginée et écrite par la scénariste Ryôe TSUKIMURA (*Tenchi Muyo*, *Moldiver*, *El Hazard*), cette série se réfère aux romans policiers et aux films d'espionnage français des années 50-60. Produite au studio Bee Train, elle est dirigée par Kôichi MASHIMO (*Tylor*, *The Weathering Continent*, *.hack//SIGN*). Les personnages sont signés Yôko KIKUCHI (*Arc The Lad*), Minako SHIBA (*.hack//SIGN*) et Satoko MIYACHI (*Madlax*).

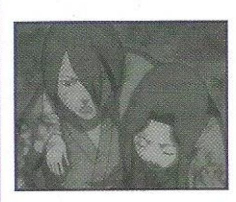
KAI DOH MARU

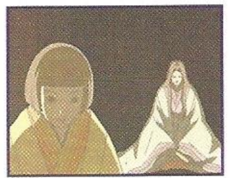
FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Kaidômaru (Idem)
Type : OAV
Genre : Sabre
Année de production : 2001
Arrivée en France : 2004 / Vidéo (Manga Vidéo)
Nombre d'épisodes : 1 x 46'
Autre : Néant

STAFF

Auteur (Idée) : IG Plus
Réalisation : Kanji WAKABAYASHI
Scénario : Nobutoshi TERADO
Chara design : Shôu TAJIMA
Décors : Tsukasa KAKIZAKAI (2D), Makoto ENDÔ (3D)
Musiques : Yoshihiro IKE
Producteur : Production IG, IG Plus
Générique par : Akira SHÔ





HISTOIRE

Au Moyen Âge, au Japon, Kintoki est une jeune fille de bonne famille qui voit ses parents massacrés par son oncle, en quête de pouvoir. Laissée pour morte, elle est recueillie par un maître en arts martiaux qui l'éduque comme un guerrier. Quelques années plus tard, Kintoki a intégré un groupe de combattants sollicités pour protéger Kyoto, la capitale d'un Japon en proie à de nombreux troubles...

AVIS

Cette OAV est un dessin animé expérimental permettant de développer de nouvelles techniques d'animation au sein du studio Production IG (*Ghost in the Shell*), au même titre que *Blood the last vampire*, produit un an plus tôt. Si le *staff* comporte beaucoup de novices en matière d'animation, on retiendra surtout la participation à la création des personnages du *mangaka* Shôu TAJIMA (*MDP Psycho*, *Madara*).

Fiche Étrangère



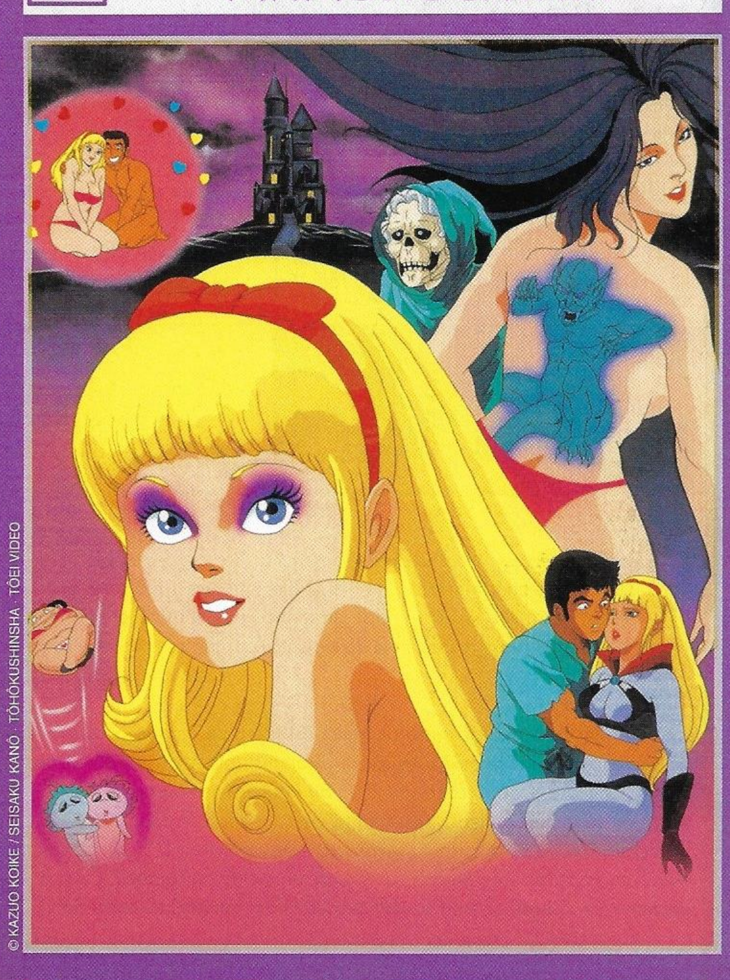
DAITARN 3



Fiche Étrangère



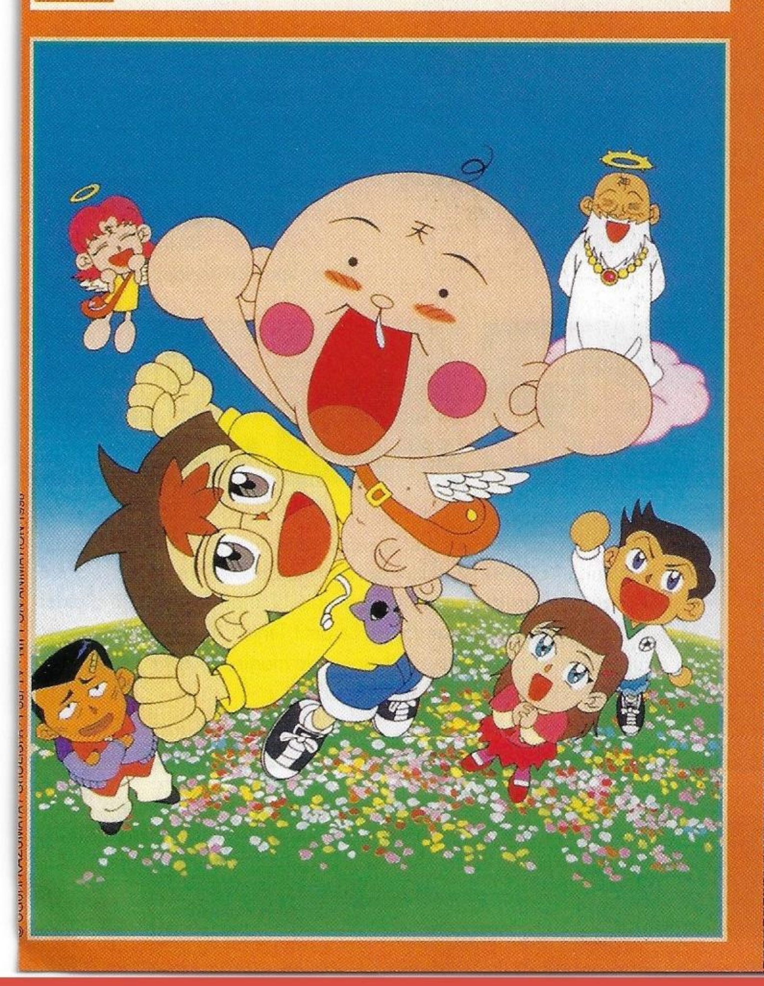
ITOSHI NO BETTY MAMONOGATARI



Fiche Étrangère



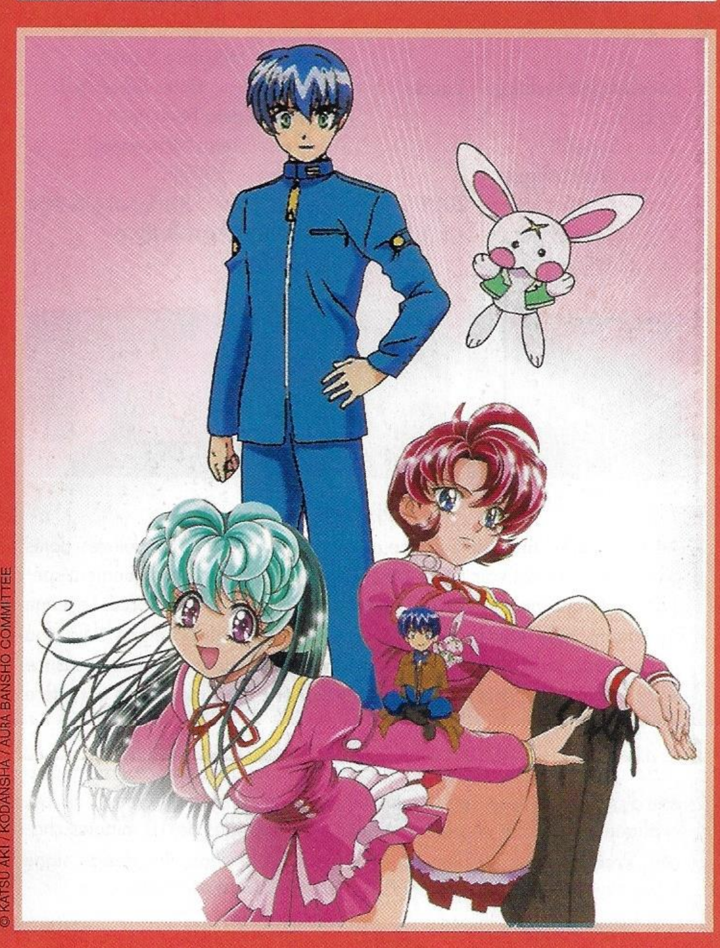
TENTEN-KUN



Fiche Étrangère



PSYCHIC ACADEMY



ITOSHI NO BETTY - MAMONOGATARI

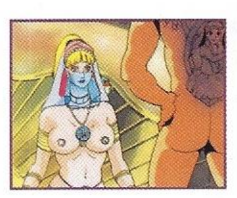
FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Cher Betty ! Histoire de démon
Type : Film
Genre : Comédie
Année de production : 1986
Nombre d'épisodes : 1 x 53'
Autre : Néant

STAFF

Auteur (BD) : Seisaku KANÔ (dessin), Kazuo KOIKE (histoire)
Réalisation : Kazuo KOIKE
Scénario : Hideo TAKASHIKI
Chara design : Kazuo ÔHARA, Mitsuo SHINDÔ
Décors : Shigeru KATSUMATA
Musiques : Haruki MINO
Producteur : Tôhôkushinsha, Tôei Video, Big Bang





HISTOIRE

Un brave homme qui cherche depuis longtemps à se caser trouve enfin l'amour de sa vie en la personne de Betty Valentine, une ravissante jeune fille. Elle est en réalité la future reine du monde des démons et une fois marié à cette sulfureuse magicienne, la vie de ce garçon sans histoire bascule...

AVIS

Ce film pour adultes, légèrement coquin, est tiré d'un *manga* publié par Big Comics, dessiné par Seisaku KANÔ (*Brothers*) et scénarisé par Kazuo KOIKE (*Crying Freeman, Lonewolf & Cub*). Pour cette adaptation, le scénariste s'est d'ailleurs lui-même chargé de superviser la mise en scène. L'animation et les dessins sont réalisés par Mitsuo SHINDÔ (*Candy Candy, Laura ou la passion du théâtre, Le Monde enchanté de Lalabel*). Ce programme est sorti au cinéma couplé avec le film d'animation *Amon Saga*.

FICHE ÉTRANGÈRE

DAITARN 3

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Muteki kôjin Daitarn 3) : Daitarn 3, l'invincible homme métallique
Type : Série TV
Genre : Robot
Année de production : 1978-79
Nombre d'épisodes : 40
Autre : Néant

STAFF

Auteur : Hajime YADATE, Y. TOMINO
Réalisation : Yoshiyuki TOMINO
Scénario : Yoshihisa ARAKI
Chara design : Norio SHIOYAMA, Ichikazu ÔKUNI
Mecha design : Kunio ÔKAWARA
Décors : Mecha-Man
Musiques : Takeo WATANABE, Yûji MATSUYAMA
Producteur : Sunrise





HISTOIRE

Un scientifique projette d'envahir la Terre depuis la planète Mars où il a développé une race de *cyborg*, les Meganoid. Peu à peu, il infiltre ainsi la société, sans que grand monde ne prenne conscience du danger. Il trouvera pourtant quelqu'un sur son chemin : Banjo Haran, le fils de celui qui a jadis créé les Meganoid. Celui-ci pilote un robot géant, Daitarn 3...

AVIS

Cette série est la seconde produite par Sunrise (nommé Nippon Sunrise, à l'époque), et l'on retrouve une grande partie du *staff* qui travaillera, un an plus tard, sur la mythique série de *Gundam*. Aux commandes et à l'écriture, Yoshiyuki TOMINO (créateur de *Gundam*) avec, à ses côtés, Kunio ÔKAWARA (*mecha designer* de presque toutes les séries de Sunrise). Les personnages sont signés Norio SHIOYAMA (*Les Samouraïs de l'éternel, Votoms, Dougram*).

FICHE ÉTRANGÈRE

PSYCHIC ACADEMY

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Psychic Academy - Aura bashô) : L'académie psychique - L'accès à l'aura
Type : Série TV
Genre : Fantastique
Année de production : 2002
Nombre d'épisodes : 24 x 10'
Autre : Néant

STAFF

Auteur (BD) : Aki KATSU
Réalisation : Shigeru YAMAZAKI
Scénario : Mitsuhiro YAMADA
Chara design : Miho SHIMOKASA
Décors : Hideto NAKAHARA
Musiques : Tetsu MOTOYAMA
Producteur : IG Film
Générique par : Rie TANAKA & Ami HIKASAYAMA, A-MY & MION





HISTOIRE

Au XXIe siècle, une école un peu particulière accueille des élèves dotés d'un important pouvoir psychique. Ils suivent ainsi un enseignement spécifique et apprennent à mieux connaître et à maîtriser cette force. Le jeune Ai Shiomi vient tout juste d'intégrer cette école où enseigne déjà son grand frère, mais il doute de ses capacités. De plus, son cœur balance entre Orina, une amie d'enfance, et Myu, une élève douée au caractère réservé...

AVIS

Cette adaptation du *manga* de Aki KATSU (publié en France par Pika) a été d'abord diffusée sur le Net nippon (sur le portail Lycos), ce qui explique son format un peu inhabituel : 24 épisodes de 10 minutes chacun. Produite chez IG Film, on retient surtout le *character design* signé Miho SHIMOKASA (*Cutey Honey F, Gravitation, Ultra Maniac*).

FICHE ÉTRANGÈRE

TENTEN-KUN

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Hanasaka tenshi Tenten-kun) : L'ange des floraisons Tenten-kun
Type : Série TV
Genre : Enfants
Année de production : 1998-99
Nombre d'épisodes : 43
Autre : Néant

STAFF

Auteur (BD) : Kazumata OGURI
Réalisation : Shinpei MIYASHITA
Scénario : Junki TAKEGAMI, Nobuaki KISHIMA, Shin YOSHIDA
Chara design : Nagisa MIYAZAKI
Décors : Ken KAWAI
Musiques : Kazunori MARUYAMA
Producteur : Nippon Animation
Générique par : BURA-BURA-BURA BOYS, Sora IZUMIKAWA, CHEKICCO





HISTOIRE

Chaque humain est un jour bénit et reçoit alors du paradis une graine qui fleurit et qui lui confère un talent particulier. Mais le jeune Hideyuki n'a jamais reçu cette graine ! Aussi Dieu envoit-il l'ange Tenten, afin d'aider le jeune garçon à trouver son talent. Le petit Tenten arrive sur Terre avec sa drôle de tête et un sac rempli de tours de magie, ce qui ne manquera pas d'égayer la vie du garçon et de ses amis...

AVIS

Cette série rigolote pour les plus jeunes est tirée d'un *manga* de Kazumata OGURI, publié dans le fameux magazine Shônen Jump. Produite par Nippon Animation (ancien spécialiste des séries tirées de romans !), elle est dessinée par Nagisa MIYAZAKI (réalisatrice de *Fruits Basket, L'autre Monde*). À la mise en scène, Shinpei MIYASHITA (habitué du studio) y fait ses débuts en tant que réalisateur en chef.





△ Sailor Venus 1/2

△ Nouvelle saison, nouvelle comédie musicale *Sailor Moon*

ANIMAGIC

La convention qui monte, qui monte...

AU CONFLUENT DU RHIN ET DE LA MOSELLE, KOBLENZ EST UNE BOURGADE ALLEMANDE DE MOYENNE DIMENSION COMME ON EN CONNAÎT TANT, OÙ IL FAIT BON VIVRE. MAIS LE DERNIER WEEK-END DE JUILLET, UNE ÉTRANGE FIÈVRE GAGNE LA VILLE, ASSAILLIE PAR DES ADOLESCENTS DÉGUISÉS EN HÉROS DE MANGA. ANIMAGIC, LA PLUS GROSSE CONVENTION ALLEMANDE, A ENCORE FRAPPÉ !

Sur trois jours, comme chaque année, le festival a accueilli 10 000 personnes dans le hall d'expositions Rhein-Mosel Halle et dans le Schloß, bâtisse imposante et luxueuse. AnimagiC est en effet un festival qui ne voit pas grossir son nombre de visiteurs au fil du temps pour une raison de sécurité très simple : le festival ne peut s'agrandir et 10 000 personnes au maximum peuvent y entrer sur trois jours. En revanche, la quasi-totalité des billets est partie en prévente sur Internet bien avant la date fatidique du 23 juillet, à tel point que deux mois auparavant, il était impossible d'en trouver. Les tarifs semblent pourtant faramineux pour un Français. Jugez plutôt : 25 euros pour un jour, ou 55 euros pour un pack contenant un *pass* 3 jours (convention + cinéma), un DVD retraçant l'histoire de la convention, un T-shirt et un éventail. Mais cela en valait-il la peine ?

I'm a japanese man in Koblenz

Encore une fois, les invités furent l'attrait majeur de la convention. La cérémonie d'ouverture, où tous se présentèrent, offrit un plateau de rêve, avec la présence de HIGURI You (auteur des *manga Seimaden* et *Ludwig II*), les *character-designer* ABE Yoshitoshi (*Lain*, *NieA_7*), MURATA Range (*Blue Submarine 6*, *Last EXILE*) et KAWAMOTO Toshihiro (*Cowboy Bebop*, *Wolf's Rain*), les réalisateurs HOSODA Mamoru[1] (films de *Digimon*) et MORITA Hiroyuki (*Le Royaume des chats*), le président de la Madhouse MARUYAMA Masao ainsi que, pour la musique, les *idols* CUTIE PAI et la compositrice KAJIURA Yuki (*Noir*, *.hack//SIGN*).

Chacun de ces invités (à l'exception des CUTIE PAI) participa à au moins une conférence, au cours de laquelle le public pouvait lui poser les questions qui lui tenaient à cœur, avant de se faire dédicacer *art book*, CD ou jaquette de DVD. Il faut rappeler à cette occasion que tous les produits vendus durant la convention étaient garantis d'origine japonaise : aucune copie pirate hong-kongaise n'a circulé dans l'enceinte du Rhein-Mosel Halle, ce qui explique les tarifs élevés des vendeurs. Force est de constater, d'ailleurs, que l'animation japonaise est un loisir qui coûte cher en Allemagne : un DVD de 3 ou 4 épisodes coûte en moyenne 25 euros et les coffrets sont vendus sans aucune réduction (le coffret de la série TV de *X*, tout récent, coûte 150 euros !). À cet égard, on comprend mieux les tarifs d'AnimagiC.

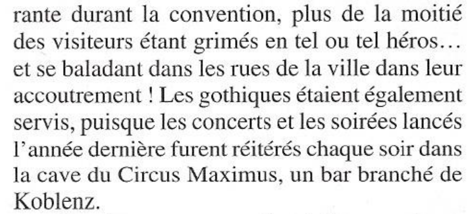
◁ CUTIE PAI, en peluche et en os

Objets et vêtements designés par MURATA (à droite) ▽ ▷



Activités redondantes

Si, en France, les festivals évoluent avec le temps, il n'en fut hélas rien pour AnimagiC cette année. On a donc retrouvé la classique comédie musicale *Sailor Moon*, les groupes de danse et de musique, et le sempiternel et long *cosplay*. Les déguisements sont d'ailleurs monnaie courante durant la convention, plus de la moitié des visiteurs étant grimés en tel ou tel héros... et se baladant dans les rues de la ville dans leur accoutrement ! Les gothiques étaient également servis, puisque les concerts et les soirées lancés l'année dernière furent réitérés chaque soir dans la cave du Circus Maximus, un bar branché de Koblenz.



Rien de nouveau sous le soleil germanique, donc ? Eh bien non ! Avec GoFA (Gallery of Fantastic Arts), AnimagiC proposa une exposition exceptionnelle, regroupant les travaux originaux d'ABE et MURATA. On y découvrait des croquis, des dessins originaux et des objets créés par les dessinateurs : ligne de vêtements griffés MURATA, montres, lunettes de soleil... Autant de cadeaux à s'offrir, à la condition d'avoir un portefeuille bien rempli (50 euros le T-shirt, 200 euros l'illustration originale). La qualité de cette exposition, alliée au prestige du Schloß qui l'accueillait en son sein, justifiait presque à elle seule son entrée à AnimagiC.

Vive l'Europe

Malgré certains défauts, AnimagiC reste donc bel et bien à la fois une convention de qualité et un excellent dépaysement pour le fan français. On y retrouve surtout une fraîcheur et une ambiance des premières conventions françaises, qui semblent avoir disparu au fil des ans. Quoi de plus agréable que voir HIGURI You offrir une dédicace spontanée à une fan déguisée en un héros de *Seimaden*, ou une *standing ovation* de cinq minutes pour saluer la fin du concert de KAJIURA Yuki ? Cette bonne ambiance permanente, régnant aussi bien dans le public, dans l'organisation que chez les invités, fait sans doute d'AnimagiC le meilleur festival allemand. Certains Français ont commencé à s'y déplacer, et n'ont pas été déçus, loin de là. Serez-vous les prochains ?



◁ La somptueuse exposition organisée par GoFa

Matthieu PINON

Amitiés à ARAIWA Gyo, Thomas WEBLER, MARUYAMA Chihiro, Christoph LAMPRECHT et toute l'équipe organisatrice d'AnimagiC.

1 — Cf. interview p.74.

PHOTOS : M.PINON

ANIMATION, BANDE-DESSINEE, MANGA, JEU VIDEO



LA FÊTE DE L'ANIMATION

22, 23, 24 OCTOBRE 2004

Salle des Amicales - Place Sébastopol à Lille
ainsi qu'à l'Univers-rue Danton et à l'UGC-rue de Béthune

RENCONTRES AUDIOVISUELLES

Europe 2 · Animeland · Ville de Lille · en partenariat avec le quotidien 20 minutes

en exclusivité !

TOKYO GODFATHERS
de Satoshi Kon
réalisateur de Perfect Blue

et n'oubliez pas...

LA NUIT DE L'ANIMATION

VENDREDI 22 OCTOBRE 2004
de 21H à 08 H du matin
au Théatre Sébastopol
Place Sébastopol à Lille

L'étrange Noël de Mr Jack de T.Burton

Hair High de Bill Plympton

Mémories de Katsuhiro Otomo

Ghost in the shell : stand alone complex (2 épisodes)

et aussi :

Une rétrospective Phil Mulloy

Angry Kids des studios Aardman

3 courts métrage de Riho Unt

17 € tarif plein / 12 € tarif réduit
le pass 3 jours Fête de l'animation est inclus
prévente Fnac, Carrefour, Théatre Sébastopol

stands,
démonstrations,
expositions,
conférences,
Projections...



5 € le pass 3 jours - 5 € la séance de Tokyo Godfathers à l'UGC
infos : 03 20 53 24 84 - www.rencontres-audiovisuelles.org

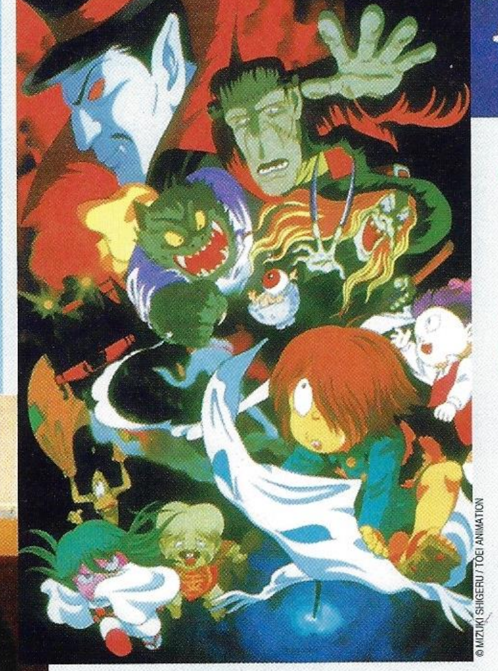
art et mise en page : pixelnoir - 06 68 00 84 57

HOSODA Mamoru

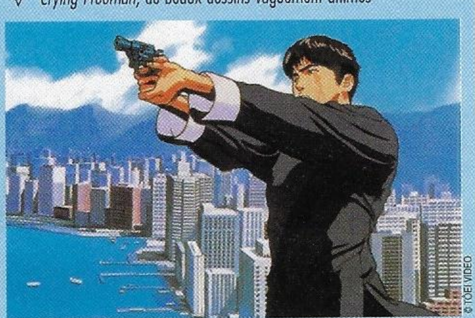
ESSENTIELLEMENT CONNU POUR LA RÉALISATION DES FILMS DE DIGIMON, HOSODA MAMORU EST UN ARTISAN QUI TRAVAILLE DANS L'OMBRE, ET MÉRITE D'ÊTRE UN PEU PLUS MIS EN LUMIÈRE POUR SON BUT : OBTENIR LA MEILLEURE ANIMATION POSSIBLE AFIN DE FAIRE RÊVER LES JEUNES GÉNÉRATIONS.

PHOTO : M. PINON

AnimeLand : *Qu'est-ce qui vous a donné envie de travailler dans l'animation ?*
Hosoda Mamoru : Comme tous les enfants, j'aimais regarder les dessins animés à la télé mais j'étais plutôt intéressé par la fabrication de l'animation. J'étais très curieux de savoir comment faire cette chose incroyable. J'ai donc réalisé ma première animation, très simple, avec du papier, tout seul, à l'âge de 15 ans. À cette époque, il n'y avait personne autour de moi qui faisait de l'animation. Puis Tôei Animation a organisé un concours parmi des amateurs ; le gagnant pourrait dessiner juste 30 secondes dans un film dont le titre était *Shônen Kenya*. Je leur ai envoyé ma première animation et aussitôt, le directeur de production m'a appelé pour me proposer de travailler sur ce film. Mais j'ai refusé. Pourquoi ? Vous savez qu'il y a des examens de milieu de semestre au Japon. C'était exactement à la même période que la réunion pour ce film. Comme j'étais encore lycéen et que j'habitais loin de Tôkyô, je n'ai donc, hélas, pas pu y participer. Après des études à l'université des Beaux-Arts, j'avais encore cette envie de faire de l'animation. J'ai logiquement de nouveau contacté Tôei. On se souvenait de moi et on m'a accepté immédiatement pour travailler chez eux.


© MIZUKI SHIGERU / TÔEI ANIMATION

Gegege no Kitaro, la série de monstres par excellence


© TOEI VIDEO

Crying Freeman, de beaux dessins vaguement animés

AL : *Quelles ont été vos influences parmi ces dessins animés que vous regardiez, enfant ?*
HM : Il y en a beaucoup. Pour ma génération, bien sûr, c'est *Gundam* ! J'avais à peu près 12 ans quand je l'ai découvert. Jusqu'à *Gundam*, les dessins animés étaient principalement destinés aux petits enfants. On pensait qu'il faudrait les quitter un jour (*rires*). *Gundam* était si différent ! Je me suis dit qu'on pourrait regarder avec plaisir cette série pendant longtemps. Avant *Gundam*, il y a eu un grand mouvement avec *Yamato*, mais ma génération (j'ai 36 ans) est exactement ce que l'on appelle la génération *Gundam*. Comment *Gundam* marche en France ?

AL : Gundam Wing *a été diffusé récemment, mais nous n'avons jamais eu l'original.*


© A. MOTOGO - TÔEI ANIMATION

Digital Monster, souvent contracté en Digimon

HM : Ça m'étonne ! Ce serait très intéressant que vous ayez de la chance de "retrouver" ces vieilles séries originales, qui étaient vraiment magnifiques.

AL : Grendizer (Goldorak) *est plus connu en France.*
HM : Ah, *Grendizer* ! C'est plutôt ça en France ? Je l'ai aussi bien aimé, dans mon enfance. Justement, c'est Tôei, où j'ai fait mes premières armes, qui a produit *Grendizer* ! Mon travail actuel est réalisateur et directeur de l'animation, mais j'ai commencé là-bas en tant qu'animateur. Mon premier travail d'animateur était pour *Crying Freeman* en OAV. Et mon premier travail de directeur de l'animation était pour *GeGeGe no Kitarô*. Ensuite, je suis devenu réalisateur pour *Digimon*.

© MIZUKI SHIGERU / TÔEI ANIMATION

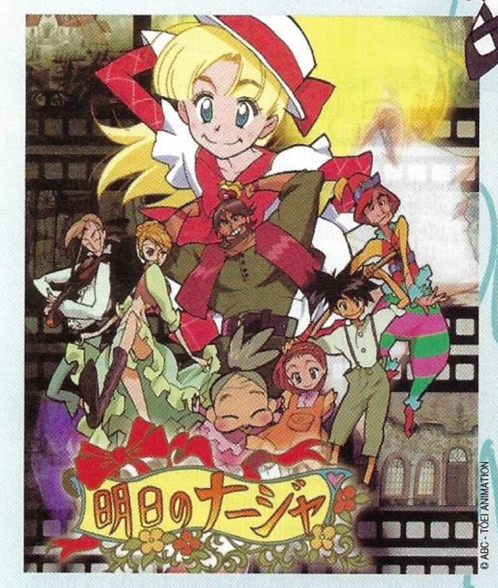
AL : *Quelles différences avez-vous trouvé entre le poste de réalisateur et ceux que vous avez occupés auparavant ?*
HM : Pour la quatrième série TV de *Kitarô* (il y a eu plusieurs versions), à laquelle j'ai participé, en 1997, nous étions plusieurs directeurs techniques (NDR : poste en dessous du réalisateur, sorte de « metteur en scène d'épisode »). J'ai dirigé certains épisodes de cette longue série. Tôei laisse souvent chaque directeur technique faire comme il l'entend. Chez Tôei, ce travail est très proche de celui de réalisateur. Mais mon premier travail de réalisateur a été le tout premier film de *Digimon*. Il faut savoir qu'il n'y avait pas de séries télé avant ce film. J'ai dû partir de zéro ! Je n'avais alors, comme expérience, que sept épisodes de série TV en tant que directeur technique, et j'ai été nommé réalisateur pour un film ! J'ai eu de la chance : je voulais en faire un depuis longtemps. La grosse différence, pour un réalisateur, c'est qu'il faut participer du début du projet jusqu'à la fin. Combien de personnages ? Combien

de monstres ? Quel est leur aspect ? etc. Mais c'est ce que j'attendais. Je me suis dit que je réaliserais enfin ce que je voulais ! J'étais très content d'avoir eu enfin l'occasion d'exploiter ma créativité, plutôt que ma responsabilité.

***AL :** Les scènes de transformation dans* Digimon *étaient très modernes. Comment les avez-vous appréhendées ?*

HM : Il y avait déjà le concept d'utiliser la 3D, rien que dans le titre : *Digital Monster*. Mais à cette époque, il n'avait pas encore de bonnes techniques pour insérer de la 3D dans l'animation 2D, les images paraissaient un peu bizarres, il y avait toujours quelque chose qui nous gênait. Mais je l'ai utilisée quand même, car je voulais vraiment créer une animation originale. Depuis, j'utilise la 3D aujourd'hui dans presque la moitié de mes œuvres. Connaissez-vous *LV Panda*, les animations pour Louis Vuitton ? Je me

Nadja, que nous découvrirons cette rentrée sur M6 ▽ ▷



suis bien amusé à créer cette animation. L'héroïne est une petite fille en 2D ; par contre, le monde mystérieux dans lequel elle entre était en 3D. Ce projet était conçu pour la collection printemps-été 2003. Le film a été diffusé dans une vingtaine des principaux magasins Louis Vuitton, dans le monde entier.

***AL :** Vous avez eu des postes sur* Doremi *et* Ashita no Nadja*. Y a-t-il une technique particulière que vous possédez pour travailler des séries "mignonnes" ?*

HM : En comparaison avec d'autres sociétés, je pense que ce qui est bien chez Tôei, c'est que nous continuons toujours à fabriquer des animations pour les enfants. Certes, c'est la mode des animations pour adultes en ce moment. Ce genre d'animation n'est pas du tout pour les petits, évidemment. Je voudrais quand même vous rappeler qu'à l'origine, selon moi, les dessins animés sont destinés aux petits. Ce que je trouve formidable dans la fabrication de l'animation, c'est que nous pouvons leur faire plaisir. Il est vrai que, personnellement, j'aime des choses mignonnes depuis mon enfance. La majeure partie de mon travail maintenant, c'est que de petits enfants puissent s'amuser, trouver ça mignon et, en plus, aimer mes personnages ! J'y prends beaucoup de plaisir. Leur opinion a une valeur très importante à mes yeux.

***AL :** Être animateur sur* Crying Freeman*, dont le style est assez réaliste, n'a-t-il alors pas trop été difficile pour vous ?*

HM : Non. Si je pense uniquement au côté technique de la création, l'animation pour les adultes est également très intéressante. Je me suis bien amusé à dessiner pour les gens de mon âge. Mais quand je suis devenu directeur de l'animation, j'ai surtout pensé à ce que les spectateurs souhaiteraient voir, et plus seulement à ce que je voudrais faire. Je me suis rendu compte que le fait de donner du plaisir aux gens, c'est beaucoup plus amusant et que les adultes peuvent souvent s'amuser avec des œuvres qui plaisent aux enfants. Mais pas l'inverse : les petits ne pourraient pas s'amuser avec *Crying Freeman* (*rires*).

***AL :** Ashita no Nadja *fait énormément penser aux dessins animés des années 80…*

HM : Vous avez tout à fait raison. Personnellement, j'ai encore des souvenirs très vifs des animations de cette époque. Il y avait beaucoup d'œuvres magnifiques. Il paraît qu'on peut encore trouver des titres dans ce genre, mais si on cherche bien, on s'aperçoit qu'il n'y en a plus. Nous appelons cela *Meisaku mono*, le genre de *Heidi*, *Akage no Ann (Anne aux cheveux rouges)*, *Marco*. On en fabrique beaucoup moins, peut-être même plus du tout. Comme j'ai été influencé par ce genre d'animation, je me suis dit que c'est encore nécessaire aujourd'hui. On suit tout simplement la vie de l'héroïne : je rends hommage à l'animation des années 70 et 80.

***AL :** Le scénario est également inscrit dans cette veine, avec l'héroïne qui recherche sa mère…*

HM : Comme je le disais précédemment, il n'y a plus de dessins animés pour enfants actuellement, excepté quelques séries destinées aux tout-petits. Avec *Nadja*, nous avons vraiment voulu non seulement rendre hommage aux dessins animés des années 80, mais aussi offrir aux enfants un dessin animé d'action, qui les fasse rêver. C'est cela : un instant de rêve, de fraîcheur, et d'évasion, sans tomber dans la niaiserie. Vous savez, les enfants sont plus intelligents qu'on ne le pense.



△ Personnages créés par Murakami pour le spot Louis Vuitton

***AL :** Comment voyez-vous cette évolution de l'animation, depuis les années 80 jusqu'au style actuel ?*

HM : C'est vrai que beaucoup de choses se sont développées depuis ces vingt dernières années. Et plus la technique se développe, plus nous pouvons faire de choses. Il vous est déjà arrivé de voir des personnages qui vous semblent vraiment vivants ? C'est quelque chose de formidable dans l'animation. Mais nous avons besoin de nouvelles techniques pour cela. Nous continuons de chercher. En revanche, je pense que l'essentiel de l'animation n'a rien changé, surtout chez les enfants. À l'origine, le privilège de l'animation est de pouvoir simplifier les *designs* et les caractères des personnages pour qu'on comprenne très facilement. Le but de l'animation est de nous rappeler des choses simples, mais très importantes ; des choses qu'on oublie dans la vie quotidienne. Je pense que cette idée du thème et du message ne changera jamais.

***AL :** Et quels sont vos projets actuels ?*

HM : J'en ai beaucoup dont je ne peux pas vous parler maintenant (*rires*). Le projet le plus concret sera le film de *One Piece* en 2005. Justement, j'étais en train de dessiner des personnages dans ma chambre, d'où mon retard à cette interview, désolé. Je fais des efforts pour que ce film soit très amusant mais, à la fin, je vous ferai pleurer (*rires*). Ça sera un film spectaculaire. Encore un peu de patience…

Interview réalisée par Matthieu Pinon

Traduction de Hongo Kaori.

Remerciements à Araiwa Gyo et Thomas Webler



Oja Majô Doremi, une série où les petites apprenties sorcières sont très colorées ▷

Ashita no Nadja

UNE SYMPATHIQUE SURPRISE ATTEND LES SPECTATEURS DE M6 POUR CETTE RENTRÉE 2004. DEPUIS QUELQUES ANNÉES, LES ANIME REVIENNENT TOUT DOUCEMENT SUR LES CHAÎNES HERTZIENNES. CETTE FOIS-CI, C'EST AU TOUR D'ASHITA NO NADJA (NADJA DE DEMAIN), UNE SÉRIE SHÔJO (POUR FILLES) DE BELLE QUALITÉ QUI N'AURA MÊME PAS EU À PASSER L'ÉPREUVE DES CHAÎNES SATELLITE. À DÉCOUVRIR ABSOLUMENT.

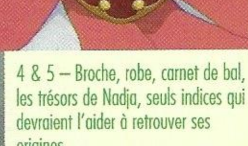
L'histoire se déroule en Europe à la Belle Époque. Nadja est une fillette recueillie par la directrice de l'orphelinat Applefield, situé dans les environs de Londres. Alors que ses 13 ans approchent et qu'elle sait qu'elle va devoir quitter le nid et enfin découvrir le monde, son destin va la rattraper. Elle apprend que sa mère n'est pas morte, et qu'elle n'a pas pu l'élever parce qu'elle était malade. Un colis que Nadja vient de recevoir, contenant une robe et le carnet de bal de sa mère, devrait constituer un indice pour la retrouver.

Ce même jour, un autre événement va se produire. Une troupe de saltimbanques vient faire une représentation dans la ville voisine et Nadja va se faire remarquer dans la foule en exécutant quelques pas de danse pour ses compagnons orphelins, ce qui va permettre à deux détectives patibulaires de reconnaître la broche que Nadja possède depuis sa plus tendre enfance. Cherchant à la lui voler, les mécréants vont incendier l'orphelinat et attaquer la fillette dans la forêt, révélant que la précieuse broche recèle en son sein une bague. Heureusement, un beau jeune homme va venir la défendre et lui offre un baiser pour la réconforter, mais cette rencontre n'est peut-être pas fortuite…

Le lendemain, Nadja, sans foyer, va décider d'entrer dans la troupe Dandelion pour devenir danseuse et profiter de leur tournée à travers l'Europe pour rechercher ses origines, tout en vivant sa vie avec bonne humeur, en compagnie de ses sympathiques compagnons. Toutefois, son destin ne va pas toujours l'aider car Rosso et Bianco, les deux hommes louches, sont mandatés pour la poursuivre par un noble viennois et diverses autres personnes…

Qui est Nadja en vérité ? Reverra-t-elle son beau chevalier aux yeux étoilés et retrouvera-t-elle sa mère disparue ? Bien des mystères entourent notre héroïne…

1 – La fameuse danse ratée
2 – Le baiser du chevalier aux yeux étoilés
3 – Rosso et Bianco, les affreux jojos…

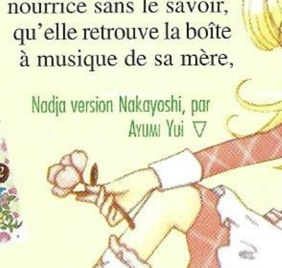


4 & 5 – Broche, robe, carnet de bal, les trésors de Nadja, seuls indices qui devraient l'aider à retrouver ses origines
6 – L'incroyable roulotte de Dandelion

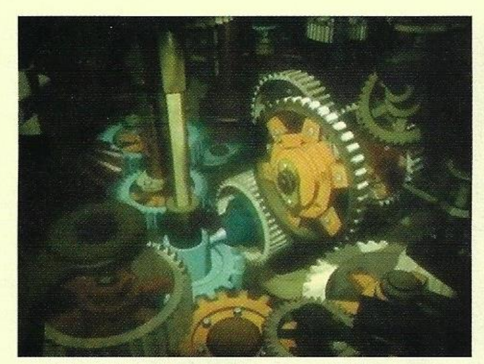
Un petit bijou

Plutôt bien construite, *Ashita no Nadja* est une série qu'on aimerait rencontrer plus souvent. Tous les ingrédients que l'on avait déjà appréciés à l'époque de l'âge d'or des dessins animés nippons à la TV (Club Dorothée, La Cinq) sont réunis avec intelligence ici. Nadja est orpheline, elle recherche sa mère, possède un bijou précieux, parvient à se faire de nombreux amis, parcourt le monde, se "transforme" lorsqu'elle danse (son tutu de théâtre et ses robes de bal n'ont rien à voir avec sa tenue quotidienne) et peut poser un pied dans la haute société grâce au second métier de l'étrange grand-mère s'occupant de Dandelion. Quand on y ajoute la romantique histoire d'amour avec le beau Francis et la façon dont elle fait craquer les garçons qu'elle croise, on n'a plus rien à réclamer. D'autant plus qu'on a également droit à du suspense avec le mystère entourant ses origines, et les larcins d'un gentleman cambrioleur qui a tout de l'Arsène Lupin, Rose Noire, qui a l'air de bien apprécier notre héroïne. Bref, mille histoires dans une seule : il y en a vraiment pour tous les goûts !

La série se décompose en épisodes plus ou moins indépendants qui mettent en lumière une thématique particulière (égyptologie, mode, arts divers, mœurs…) ou qui abordent un personnage qu'il faut aider. Ce qui est intéressant, c'est qu'il ne disparaît pas pour autant de la série, Nadja croisant souvent ses nombreuses connaissances au cours de ses pérégrinations. Parfois, un épisode se concentre davantage sur un des membres de Dandelion, mais souvent tout s'entrecroise. Nadja suit la piste du carnet de bal de sa mère, retrouve un indice, est confrontée à un problème particulier qu'elle doit résoudre, ou bien profite de sa journée pour visiter une ville ou un pays inconnus, etc. L'intérêt réside dans le fait que l'intrigue est toujours nouvelle et satisfait également la curiosité de celui qui suit depuis le début en apportant des informations sur l'héroïne. Ainsi, quelques passages allèchent lorsqu'on passe "de l'autre côté de la barrière" : lorsque Nadja croise sa nourrice sans le savoir, qu'elle retrouve la boîte à musique de sa mère,

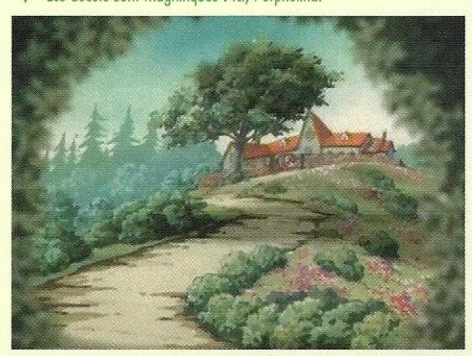


Nadja version Nakayoshi, par Ayumi Yui ▽



△ Le travail de la 3D passe parfaitement parmi la 2D

▽ Les décors sont magnifiques : ici, l'orphelinat



Colette, parce qu'elle joue une mélodie qui lui est familière, sans deviner de qui elle provient, ou quand Rosso et Bianco mènent l'enquête sur ses traces pour leurs nombreux commanditaires mystérieux qu'on entraperçoit par-ci par-là.

Surprenante qualité

Du point de vue de la réalisation, un soin réel a été apporté, pour cette série de 50 épisodes, par la Tôei Animation, avec des épisodes d'une qualité quasi constante, ce qui est assez rare pour une série TV de cette longueur. Ceci est sans doute expliqué par la difficulté de succéder à *Magical Dorémi*, au succès fracassant, sur TV Asahi.

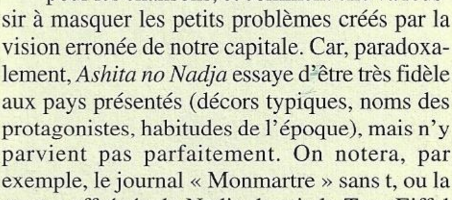
En parallèle, on trouve également un *manga* de la Kôdansha publié dans le magazine Nakayoshi (*Sailor Moon*, *Card Captor Sakura*), scénarisé par TÔDÔ Izumi (à qui l'on doit *Magical Doremi*). La *mangaka* AYUMI Yui (*Welcome ! Delicious !*) possède un joli dessin très léger, qui est aussi sympathique que celui du *character designer* de l'*anime*, NAKAZAWA Kazuto (*El Hazard*, *Samurai Champloo*). Avec ses personnages dégingandés, aux attitudes un peu "tordues" et au regard attirant, ce dernier apporte une touche vivante et originale à la série enfantine. Le scénario, captivant et bien travaillé, est de KONPARU Tomoko (*Cat's Eye*, *Da ! Da ! Da !*, *Dr Slump*), ce qui explique sa profondeur, son intelligence et son dynamisme. Le réalisateur, IGARASHI Takuya (*Sailor Stars*), maîtrise également son œuvre avec de très beaux décors, une mise en scène vivace et une intégration très réfléchie de la 3D. On regrettera seulement l'affreux passage où Nadja interprète son numéro sur la scène de la roulotte de Dandelion, qui est horriblement mauvais : jamais l'animateur chargé de la scène n'a vu de danseuse exécuter des pas de danse classique ! Le plus dommage, c'est que le passage est repris maintes fois dans les épisodes ; heureusement, les sympathiques « *eyecatches* » (petites animations annonçant et concluant l'interlude publicitaire pour la diffusion TV au Japon) reprenant le même spectacle en *SD* (*Super Deformed* — version caricaturale des personnages) rattrapent un peu le coup.

▽ Un réel travail de recherche a été effectué pour retranscrire l'époque : ici, le palais de Francis





Que dire de plus, si ce n'est que la musique d'OKU Keiichi (*Wingman, Emi magique*) est agréable avec ses passages repris d'œuvres connues (cancan, musique classique) et qu'on a droit à de nombreuses chansons plutôt jolies ? La VF a été faite chez Chinkel et c'est Claude LOMBARD qui dirige le doublage et interprète la grand mère. Dans les voix, on trouve également pour Nadja, Bérangère JEAN (Faye dans *Cowboy Bebop*), Bruno MAGNE (Vash dans *Trigun*) pour le chef de la troupe et Thierry BOURDON (Théo dans *Touch*, Terry dans *Candy*) pour Oliver[1]. Le générique sera chanté par Katia AZNAVOUR, fille de Charles... Reste à savoir si la version française sera à la hauteur, notamment pour les chansons, et comment elle va réussir à masquer les petits problèmes créés par la vision erronée de notre capitale. Car, paradoxalement, *Ashita no Nadja* essaye d'être très fidèle aux pays présentés (décors typiques, noms des protagonistes, habitudes de l'époque), mais n'y parvient pas parfaitement. On notera, par exemple, le journal « Monmartre » sans t, ou la course effrénée de Nadja depuis la Tour Eiffel jusqu'à l'Opéra, avec retour sur les quais de la Seine. Ah ! elle a la santé ! Qu'à cela ne tienne, de toute façon, dans *Ashita no Nadja*, le monde est vraiment petit !



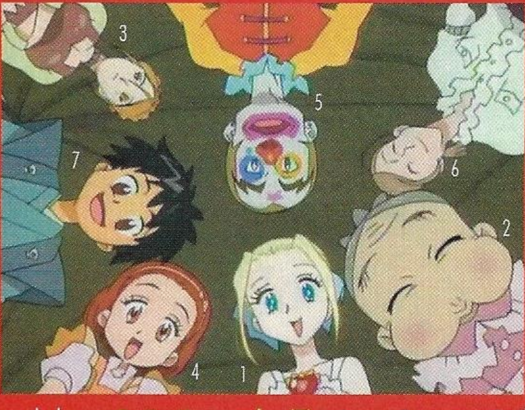
◁ Rose Noire : le mythe du voleur masqué s'élançant dans la nuit noire a encore frappé !

Diane SUPERBIE

Remerciements à M6 et à Olivier FALLAIX.

1 — Nous ne savons pas encore si les noms originaux seront tous conservés dans la VF.

DANDELION ET CIE



• **Nadja Applefield (1) :** Elle a été confiée tout bébé à madame Appleton, lors d'un voyage à Paris, pour être élevée dans son orphelinat. Gracieuse, enjouée, toujours prête à rendre service, elle est un peu naïve, mais sait toucher le cœur des gens qu'elle croise et les aide à surmonter leurs difficultés. Elle souffre de ne pas être avec sa mère, mais a toujours vécu heureuse depuis son enfance. Elle rêve de revoir son chevalier aux yeux étoilés, Francis.



• **Georges Haskell :** Patron de la troupe Dandelion et de son étrange roulotte à vapeur, il fait des numéros de force en soulevant tous les membres de la troupe d'un seul coup et harangue la foule avec sa voix de stentor. Toutefois, sa passion concerne les antiquités et notamment les cartes au trésor !

• **Anna Petrova (2) :** Dit Mémé, cette petite bonne femme ne paie pas de mine, mais sait se faire désirer. En plus de son activité pour Dandelion, elle verse dans la voyance et est réputée en tant que modiste dans toute l'Europe. Les belles dames se l'arrachent et les stylistes viennent prendre des cours à ses côtés.

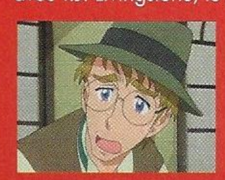
• **Sylvie (3) :** Chanteuse de la troupe, elle cache un amour désespéré pour un ange vagabond.

• **Rita (4) :** Petite orpheline muette, c'est la dompteuse de Crème et Chocolat, deux lionceaux farceurs.

• **Abel (5) :** Le clown jongleur du groupe est très gentil. Il s'occupe des repas et parle allemand.

• **Thomas (6) :** Violoniste, il est très effacé mais ne supporte pas qu'on critique sa musique, qu'il interprète avec passion.

• **Tsujin Kennosuke (7) :** Jeune "*samourai*", il intègre la troupe après avoir causé bien des catastrophes. Il adore la mécanique et a un petit penchant pour Nadja qui le pousse à se chamailler avec T.J. Livingstone, le jeune frère d'Harvey.



• **Harvey Livingstone :** Journaliste américain, il travaille pour le quotidien français, Monmartre, et suit la trace du mystérieux voleur, Rose Noire. Tête en l'air et aux manières déplorables, il est néanmoins sympathique.

• **Francis Harcourt :** Ce jeune noble anglais a perdu sa mère à 8 ans, mais reste très attaché à ses enseignements, notamment danser la valse. Il a du mal à bien s'intégrer aux mœurs aristocratiques et aime aider les démunis. Il va défendre Nadja, attaquée par Rosso et Bianco, mais ne sera pas capable de l'associer à la belle jeune fille, en robe de bal, qui dansera avec lui lors d'une fête de charité.



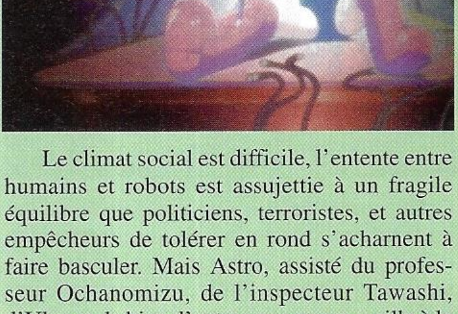
ASTRO BOY
Le petit robot très cher

NOUS L'AVIONS STIPULÉ DANS ANIMELAND N° 97 : ASTRO A BÉNÉFICIÉ EN 2003 D'UNE TROISIÈME ADAPTATION ANIMÉE POUR L'ANNIVERSAIRE DES 50 ANS DE SA NAISSANCE PRÉSUMÉE, ET NOUS PROFITONS DE SON ARRIVÉE PROCHAINE SUR FRANCE 3 POUR PRÉSENTER PLUS EN PROFONDEUR CE COME-BACK PARTICULIÈREMENT RÉUSSI.

A l'instar d'autres robots cultes d'origine japonaise, tels *Giant Robo*, *Tetsujin 28* et autre *Shin Getter Robot*, certains succès antédiluviens ont eu la chance, depuis quelques années, d'être relookés dans des productions où l'on ne lésine ni sur les idées, ni sur les moyens. Cette vague néo-rétro, loin d'être justifiée par un manque d'imagination de la part des maisons de production nippones, prouve au contraire l'intérêt et le respect que le public nourrit à ses madeleines de PROUST. *Astro*, avec un coût à l'épisode équivalent à celui de *Cowboy Bebop*, ne souffre aucune honte, et c'est avec bonheur que l'on découvrira ou retrouvera cet incontournable de l'animation japonaise. La surenchère technique et le passage au numérique habillent parfaitement la simplicité du *design*, en respectant plutôt bien l'héritage de TEZUKA Osamu. C'est une chance, si l'on considère l'importance d'Astro dans le patrimoine de l'animation japonaise. Véritable laboratoire pour TEZUKA et son équipe qui préfigurent, dans une production en noir et blanc datée de 1963, les bases d'une industrie qui permet aujourd'hui un roulement permanent de 300 séries inédites en moyenne. Restituant à TEZUKA ce qui lui appartient, ravivant intacte la magie d'Astro, Sony Pictures et Tezuka Productions relancent-ils cet incontournable pour un nouveau demi-siècle ?

L'histoire

Le professeur Tenma[1], illustre chercheur en robotique, est le ministre des sciences dans une mégalopole futuriste, Metro City. Suite à la mort de son fils Tobio dans un accident d'aéroglisseur, il construit avec la force de son chagrin un robot à l'effigie de celui-ci. Il ne se contente pas de redonner vie à Tobio, il le dote de pouvoirs exceptionnels, d'un arsenal de gadgets et d'armes très complet, et surtout d'un cœur pourvu de sentiments. Leur relation « cache-misère » ne tiendra qu'un temps, et le parfait petit robot n'a qu'un défaut : il ne grandit pas. Si cela lui a permis de séduire les jeunes téléspectateurs pendant plus de cinquante ans, cela fit néanmoins sombrer Tenma dans la folie. Il le désactive, détruit son laboratoire et disparaît. Le professeur Ochanomizu, prend sa suite au ministère des sciences, vide (presque) la mémoire du cyber Tobio, le nomme Astro, et l'aide à maîtriser ses pouvoirs.



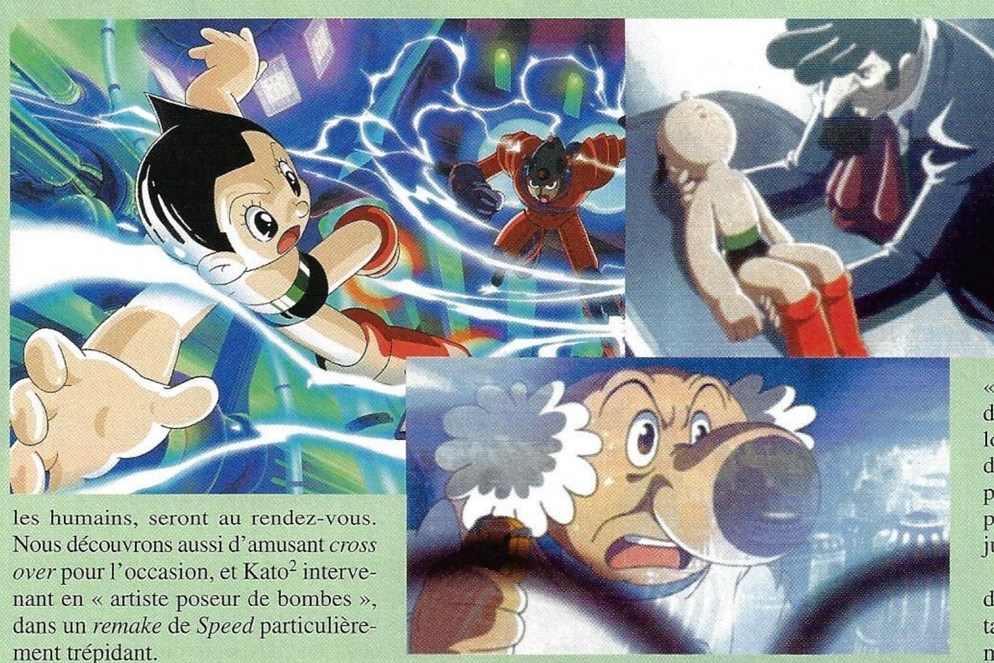
Le climat social est difficile, l'entente entre humains et robots est assujettie à un fragile équilibre que politiciens, terroristes, et autres empêcheurs de tolérer en rond s'acharnent à faire basculer. Mais Astro, assisté du professeur Ochanomizu, de l'inspecteur Tawashi, d'Ulan et de bien d'autres personnes, veille à la sécurité de ses concitoyens. Il est d'ailleurs étonnant de voir dans une majorité d'épisodes Astro et Ochanomizu arborer un statut de personnage public, brandir les médias pour faire basculer l'opinion publique en faveur de sa coexistence robots / humains.

Combien de générations auront à compter ce sympathique robot dans les personnages cultes de leur enfance ? Avec le millésime 2003, tous les ingrédients nécessaires à sa pérennité sont présents pour régénérer son succès auprès des plus jeunes. Le discours humaniste de TEZUKA, bien présent, ravira les parents, les super pouvoirs, et le côté résolument « humain » d'Astro faciliteront son identification par le jeune public. Le soin apporté à l'écriture et la richesse des idées développées dans chaque épisode explorent les travers de la nature humaine, et le discours gentiment moraliste n'est bâti que de tolérance et de respect d'autrui. Astro est au cœur de problématiques universelles, plus que jamais d'actualité, et ses réflexions, ses rencontres permettent de présenter fracture sociale et problèmes d'intégration de minorités ethniques aux plus jeunes, à travers des métaphores plutôt habiles. C'est assez rare pour être souligné, cette série mêle avec intelligence réflexion et action. Car Astro, avec ses trente kilos, n'a rien à envier aux plus grands héros de l'animation japonaise ; on peut presque dire qu'il en est l'ancêtre !

Les copains d'abord

La plupart des personnages charismatiques originaux sont présents. Cobalt, le petit frère d'Astro, est celui qui fera le plus défaut à la nouvelle série, mais ses plus terribles adversaires, Atlas, Pluto, pour les robots, Skank et Lamp pour





les humains, seront au rendez-vous. Nous découvrons aussi d'amusant *cross over* pour l'occasion, et Kato[2] intervenant en « artiste poseur de bombes », dans un *remake* de *Speed* particulièrement trépidant.

Astro est un robot excessivement philanthrope et la série regorge une nouvelle fois d'une myriade de personnages secondaires, camarades de classe, flics ou voyous, robots amis ou malintentionnés, et quelques personnages récurrents :

Astro bien sûr, synthèse de tout ce que la science a produit de plus pointu, avec des sentiments, des interrogations, qui regarde un monde adulte et chaotique avec les yeux d'un enfant. Il déclenche immédiatement un énorme attachement affectif.

Ochanomizu, rondouillard spécialiste en robotique, la tête sur les épaules, occupé à gérer le ministère des sciences et l'éducation d'Astro.

Ulan, la petite sœur d'Astro. Ingénue et trop curieuse, elle amènera beaucoup de soucis à son aîné dès les premiers épisodes.

Le professeur Tenma, à l'origine de l'élaboration d'Astro, reviendra à plusieurs reprises fabriquer de redoutables adversaires afin de prendre la mesure des pouvoirs d'Astro.

Une nouvelle, **Yuko**, en fait l'assistante d'Ochanomizu, reflète parfaitement la « mère » dans sa relation avec Astro, donnant davantage un aspect familial à l'entourage du héros.

Nora, un robot « nurse » très présent dans la série, et l'inspecteur **Tawashi**, circonspect quant à la sécurité des humains vis à vis des robots. Tous deux veillent chacun à leur manière sur les moindres faits et gestes d'Astro.

Atlas est le fils d'un riche industriel qui a subi le même destin que Tobio, mort dans un accident. Son père supplie Tenma de réitérer son miracle, et le professeur émerge alors de son ermitage pour créer l'adversaire le plus torturé de la série. Sa puissance équivaut largement à celle d'Astro.

L'aversion américaine

Justement, ce modèle du super-héros est vraiment mis en avant dans l'adaptation américaine, l'action prenant un peu le pas sur le message humaniste de la série. C'est cette version qui servira *a priori* de base à celle prévue sur France 3…

D'abord le générique d'ouverture. La version originale japonaise condense en moins de deux minutes une mise en place de la relation Tenma / Astro, les capacités spectaculaires du robot, sa tentative de s'intégrer aux enfants de son âge (supposé), la présentation de la quasi-totalité des personnages, et une ambiance de mégalopole futuriste. Le tout avec une chanson enjouée, qui donne une note optimiste, voire "fraternelle". Le générique pressenti pour la VF, en fait celui de la version américaine, occulte les séquences croquignolettes et philanthropes pour renforcer le côté « *super sayen*[3] » et présente un montage de coups de pied, salves de laser et montées en puissance de ses adversaires, alternés de manière très rythmée avec une musique *drum'n'bass* sublimant l'action. Il n'y a pas de véritable contresens mais on ressent un énorme décalage qui tente de présenter Astro comme le digne successeur de San Gohan. L'exploitation des analogies entre les deux univers déployée dans le générique passe alors de tirée par les cheveux à carrément grotesque.

Le deuxième problème sur la version américaine, qui risque d'être conservée dans la version de France 3, repose sur les formules de politesse remplacées *manu militari* par des répliques arbitraires, au gré de l'inspiration des adaptateurs. La notion d'éducation d'Astro par le professeur Ochanomizu (rebaptisé « O'Shay » pour l'occasion) amène un jeu de dialogues et des révérences typiquement japonaises à chaque introduction d'un nouveau personnage. Cette série étant destinée aux plus jeunes, quelques « leçons de maintien » furent malicieusement introduites dans les dialogues originaux. Mais peut-être que le jeune public occidental n'en a pas besoin, et un simple « Merci beaucoup ! — Il n'y a pas de quoi » devient « Et tu peux aussi nettoyer ma chambre ? — Non, d'ailleurs je ne fais pas les vitres ! ». Les dialogues de présentation sont ainsi remplacés par de petits détails développant les caractères des personnages. C'est sur la longueur que nous pourrons apprécier si cette pratique porte préjudice à la série ou non.

Le dernier reproche sur l'adaptation vient d'un réflexe échaudé dans l'histoire de l'adaptation pour les États-Unis : le remplacement des musiques. Pour magnifier cette superproduction, les Japonais avaient prévu, pour agrémenter les aventures du mignon robot, un éventail de musiques symphoniques qui, sans briller par leur originalité, amenaient un certain cachet, et faisaient apparaître Astro en grande pompe lors de ses interventions. En lieu et place de la fosse d'orchestre, nos têtes blondes subiront des petites boucles *jingle* à la limite d'une réclame pour un déodorant. Comme si l'on craignait un manque de rythme dans la série.

Ces aléas n'empêcheront pas Astro de conquérir son public une fois de plus, avec une parfaite alchimie mêlant sentiments, combats spectaculaires et discours humaniste, malgré tout. En espérant une prochaine mouture, peut-être en 2055, pour sceller la fin théorique des aventures du plus humain de tous les robots. En attendant, la série s'étalera sur 49 épisodes de 26 minutes dès la rentrée.

Méko

1 — Pour simplifier la compréhension, nous conserverons les noms originaux.

2 — En fait Nanahiro Inko (L'ara aux sept couleurs), le héros du *manga* du même nom, une série de Tezuka éditée en France depuis peu par Asuka.

3 — Terme signifiant « super guerrier » dans l'univers de *Dragon Ball*, typique des confrontations de potentiels de combat.

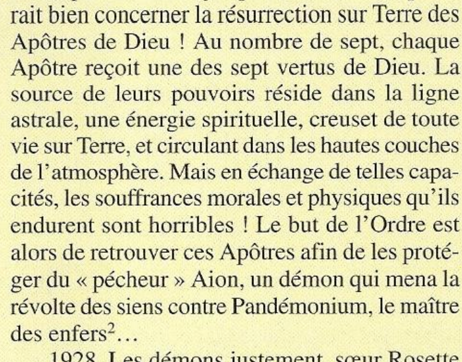
À voir, le site très complet en anglais, garni de jeux, de *goodies* et d'extraits d'épisodes : *www.astroboytv.com*



Chrno Crusade

A la recherche du temps perdu

STEAMBOY, BIG-O, LAST EXILE, METROPOLIS… LE STEAM PUNK EST DÉCIDÉMENT AUSSI BIEN À LA MODE QU'INTEMPOREL. DANS CES UNIVERS OÙ LA FOI DE L'HOMME SE TOURNE VERS LA SCIENCE FROIDE MAIS LOGIQUE, LA SÉRIE TV CHRNO CRUSADE PARVIENT À AMENER UNE DIMENSION SUPPLÉMENTAIRE : CELLE DE LA RELIGION CHRÉTIENNE ! ENTRE HUMOUR ET ACTION, TRAGÉDIE ET MYSTICISME, SES PROTAGONISTES AFFRONTENT LE DÉMON, MAIS AUSSI LE DESTIN QUE DIEU SEMBLE AVOIR TRACÉ POUR EUX !



1928. Les années folles n'ont jamais aussi bien porté leur nom ! En effet, les États-Unis subissent une vague de phénomènes paranormaux sans précédent. L'Ordre de Magdala (ou Magdaleine selon les traductions), une organisation chrétienne formant des sœurs et des moines combattants, décide alors de remettre les pendules à l'heure pour les adorateurs du Diable et les vils démons !

Et In Arcadia Ego

1917. Des bergers de Fatima, au Portugal, ont une vision de la Sainte Vierge leur annonçant trois événements majeurs pour le futur de l'humanité. Si les deux premiers concernent la fin prochaine de la première Guerre Mondiale et l'annonce de la Seconde, le troisième (tenu secret par le Vatican jusqu'en l'an 2000[1]), pourrait bien concerner la résurrection sur Terre des Apôtres de Dieu ! Au nombre de sept, chaque Apôtre reçoit une des sept vertus de Dieu. La source de leurs pouvoirs réside dans la ligne astrale, une énergie spirituelle, creuset de toute vie sur Terre, et circulant dans les hautes couches de l'atmosphère. Mais en échange de telles capacités, les souffrances morales et physiques qu'ils endurent sont horribles ! Le but de l'Ordre est alors de retrouver ces Apôtres afin de les protéger du « pécheur » Aion, un démon qui mena la révolte des siens contre Pandémonium, le maître des enfers[2]…

1928. Les démons justement, sœur Rosette Christopher ne les connaît que trop bien. Véritable bulldozer au sein même de l'Ordre, notre jeune héroïne n'a pas hésité à passer un pacte avec un démon nommé Chrno afin de l'aider à retrouver son frère Joshua, enlevé en 1924 par Aion. Quel est d'ailleurs le but ultime de ce démon ?

Et Dieu dans tout ça ?...

◁ Après les raz de marée, Godzilla, les *aliens*, voici venir les Zombies à New York ! Chrno est alors bien décidé à protéger Rosette et Azmaria…

Errare Humanum Est

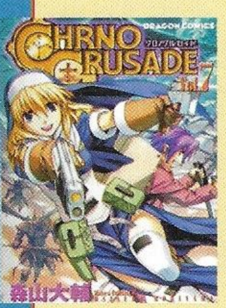
Chrno Crusade est ainsi une série atypique. En effet, ses premiers épisodes sont bourrés d'humour et de scènes d'action extravagantes, où Rosette et Chrno, exorcistes débutants, déclenchent par leurs maladresses nombre de catastrophes sur leur passage ! Puis, au fur et à mesure, le ton change, l'humour se fait plus rare et l'insouciance laisse place aux drames et aux combats fratricides où les innocents périssent par milliers ! Les questions qui fâchent fusent : si les démons sont si nombreux sur Terre, où sont les anges ? Qu'attend Dieu pour agir ? S'agit-il d'une mise à l'épreuve ? Et ce dans quel but ? Autant de questions qu'Aion ne cesse de poser à nos protagonistes qui se seraient finalement bien passés d'être des héros. Jusqu'où alors la foi permet-elle de justifier tous ces sacrifices ? Jusqu'où peut-on endurer la culpabilité de faire souffrir son prochain ? Dieu doit pourtant bien exister puisque

La série TV privilégie à la 3D de nombreux effets spéciaux originaux et des ambiances colorées sophistiquées. Ici, une séance d'exorcisme "*high tech*" ! ▷

Ambiance idyllique pour cette superbe illustration originale de MORIYAMA Daisuke ▽



CHRNO CRUSADE : LE MANGA



Si la série TV datant de 2003 conclut son récit en 24 épisodes, le *manga* d'origine de MORIYAMA Daisuke est toujours en cours de publication (sept volumes à ce jour). Ainsi, l'adaptation animée reste plutôt fidèle au matériau d'origine jusqu'au volume trois. Au-delà, les deux œuvres vont diverger dans leur ton : soit plus intimiste, soit plus spectaculaire selon le support papier ou télévisé. Cependant, on peut constater que le *manga* est globalement beaucoup plus apocalyptique : raz de marée, monstres de la taille d'une ville, scènes d'action très détaillées (on pense aux chorégraphies des films d'action de Hong Kong !). Au final : les deux œuvres ne s'opposent pas, mais se complètent de fort belle manière.

LES PERSONNAGES

1. Chrno* : 100 millions ! C'est le nombre de morts parmi les démons des enfers que Chrno a sur la conscience. Il fut un temps l'allié d'un autre démon nommé Aion et qui fomenta une révolution au sein même des enfers. Pourtant, pour des raisons que le spectateur découvrira petit à petit, notre démon trahit les siens en 1870, rejetant par la même son sanglant passé ! Aion se venge en lui arrachant ses cornes de démon, sources de son pouvoir. Pour économiser ses dernières forces, Chrno prend la forme d'un innocent gamin et s'enferme de lui-même dans une mystérieuse tombe... En 1924, Rosette Christopher le réveille de son sommeil. Ils unissent alors leurs forces afin de lutter contre Aion. Mais privé de ses cornes, Chrno accepte à contre-cœur de passer un pacte avec Rosette : celui de pouvoir puiser l'énergie alimentant ses pouvoirs dans le fluide vital de notre héroïne !

2. Rosette Christopher : Élevée au sein de l'orphelinat Seventh Bell, Rosette s'est jurée de toujours veiller sur son frère Joshua. Celui-ci se révèle être la réincarnation d'un des Apôtres du Christ ! Rosette n'ayant rien pu faire pour empêcher l'enlèvement de celui-ci par Aion ; elle décide alors de devenir une sœur combattante. Nantie d'un caractère de cochon propice à de nombreux gags, Rosette est de celles qui n'abandonnent jamais ! Mais au fur et à mesure des combats, son espérance de vie s'amenuise dès que Chrno est contraint, le plus souvent par la force, d'user de ses pouvoirs. Rosette sait qu'elle n'a plus de temps à perdre pour retrouver Joshua... Avant de probablement mourir à l'aube de ses trente ans ! À moins que...

3. Joshua Christopher : À quoi bon posséder un pouvoir divin si l'on n'est même pas capable de guérir ses propres maux... Voilà à quoi Joshua pourrait méditer. Apôtre de l'Espérance, Joshua est cependant un gentil garçon qui n'aspire qu'à explorer le monde. Mais la souffrance qu'il endure le fait petit à petit sombrer dans la folie. Profitant de sa faiblesse, Aion lui offre les cornes de Chrno afin de canaliser ses pouvoirs colossaux. Joshua devient alors un être déshumanisé et démoniaque.

4. Azmaria Hendric : Apôtre de la charité, cette jeune fille devient chanteuse soprano à l'âge de douze ans grâce à sa voix d'ange. Mais son pouvoir de purification et de guérison attire paradoxalement convoitises... et malheurs ! Rongée par la culpabilité, Azmaria est une jeune fille résignée à souffrir... Jusqu'à sa rencontre avec Rosette. Alors pour la première fois de sa vie, l'Apôtre va enfin se mettre à croire...

5. Satella Harvenheit : Seule rescapée du massacre du clan des Joyaux, une famille d'exorcistes utilisant le pouvoir des pierres précieuses, Satella est une femme belle, riche et intelligente. Bref, autant de qualités qui ne peuvent que déclencher la jalousie de Rosette ! Satella est cependant convaincue que sa sœur aînée est encore vivante et que Aion sait où elle se trouve.

6. Aion : *Leader* d'une révolution qui fit tomber le chef suprême des Enfers, son but réel est un mystère pour tous. Nanti d'un charisme redoutable, celui-ci n'a pas réellement besoin d'user de sortilèges pour semer la discorde, sa meilleure arme étant l'instauration du doute dans l'esprit des humains ! À une époque ou la frontière entre le mal et le bien s'atténue, où se situe finalement un démon comme Aion ?

* — Il se peut que l'auteur ait fait une erreur d'orthographe en écrivant *Chrno* au lieu de *Chrono*.

les pouvoirs de ses Apôtres sont bien réels, alors pourquoi leur faire endurer ce chemin de croix ?

Tout comme la série TV de *Scrapped Princess* qui abordait aussi la perception de la Religion et le sens du sacrifice pour autrui, *Chrno Crusade* ne répondra pas totalement à toutes ses interrogations. Libre à chacun d'y réfléchir et d'interpréter, tout en se laissant porter par un récit d'aventures par ailleurs riche en scènes d'action épiques et en coups de théâtre spectaculaires !

Vini Vidi Vici

En meneur de ce bal du Diable, nous trouvons une partie de l'équipe de la série S.F.-*mecha Vandread*. Le réalisateur Kô Yû est aussi à l'aise dans les scènes de comédie déjantées (il a également participé à la saga *Slayers* !) que dans les scènes d'action à grand spectacle. Au programme : duel de démons volant autour d'un ballon dirigeable en flammes, ou encore un corps à corps entre Rosette et une femme araignée sur le toit d'un train à vapeur, sans compter les moments d'émotion faisant ravaler sa glotte au plus endurci d'entre nous. Il est aidé dans sa tâche par le coréalisateur KAMBE Hiroyuki (*mecha designer* sur *L'Arme Ultime*) et aussi *designer* des nombreux monstres de la série ! À noter que parmi les *story-boarders*, nous trouvons SAYAMA Kiyoko qui participe actuellement à la série TV française *Molly, Star-Racer*, réalisée pour sa majorité au Japon. Quant au scénario, en partie original, de la série (voir encadré sur le *manga*), il est confié à TOMIOKA Atsuhiro (*Vandread* mais aussi... *Pokémon* !)

Concernant la partie graphique, le *design* des personnages et l'animation sont confiés à KURODA Kazuya (*Sakura Taisen* OVA, *Vandread*). Son graphisme respectueux du *manga* d'origine est fin et détaillé surtout dans les costumes. L'animation se révèle de bonne qualité, notamment lors de certaines scènes d'action particulièrement efficaces ! NOZAKI Toshiro, de son côté, s'occupe de la direction artistique. Son CV est impressionnant : *Le Château dans le Ciel*, *Nausicäa*, *Mon Voisin Totoro* (les deux derniers en tant que décorateur) ! Pour créer les nombreuses ambiances colorées surnaturelles de la série, il est secondé par le décorateur HIRASAWA Akihiro (*Serial Experiments Lain*) et le coloriste SUZUKI Eiri (gouacheur sur *Ghost in the Shell* - film, créateur des couleurs de *Samouraï Champloo* !). Le *mecha-design* est confié à KAWAHARA Tomohiro (*Bakuretsu Tenshi*, *Vandread*). Le tout est illustré par la partition musicale symphonique de NANASE Hikaru (*Scrapped Princess*), rehaussé par le superbe générique de début de KURIBAYASHI Minami : *Tsubasa wa Pleasure*.

Nanti de cette prestigieuse équipe, *Chrno Crusade* parvient donc sans problème à gérer son cocktail hétéroclite en un mélange cohérent et structuré, pour peu que le spectateur accepte de jouer le jeu de l'alternance des émotions : rire, larmes, colère, jubilation, dégoût, résignation, ou espoir. Car ce qu'on ne peut voir n'est pas la preuve que cela n'existe pas...

KARA



◁△ Que cela soit en uniforme de Magdala ou en robe de soirée sexy, Rosette ne quitte jamais son « colt Government » modifié par l'Ordre de Magdala, et contenant des balles gorgées d'énergie spirituelle

Un 'ro merci à Olivier, Am et Eymeric Hoffmann pour Déclic Images.

La version française sera prochainement disponible chez Déclic Images.

1 — La Prophétie de Fatima est un réel événement de l'histoire de la Chrétienté. *Chrno Crusade* se base simplement dessus pour développer ensuite son propre univers.

2 — Dans la religion chrétienne, Pandémonium est plutôt la capitale des enfers, et non pas une "personne".

LE CAS YAMATO

UCHÛ SENKAN YAMATO EST UN DESSIN ANIMÉ ATYPIQUE DANS LA PRODUCTION JAPONAISE D'ANIMATION, TANT DANS SA RÉALISATION QUE DANS LES QUERELLES DE CLOCHER QUI NE CESSENT DE RETENTIR ENTRE LES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES DE SA PATERNITÉ.

Passé quasiment inaperçu lors de sa première diffusion, *Uchû senkan yamato*[1] ne dut son salut qu'à l'engouement de certains fans qui firent tout leur possible pour obtenir une deuxième diffusion, quelque temps plus tard. Cette fois, le succès s'annonça foudroyant et quatre films furent mis en chantier par la suite.

Mais cet *anime* est aussi connu pour les divers problèmes qu'il entraîna par la suite. Ces problèmes continuent de secouer encore le monde de l'animation japonaise aujourd'hui, notamment en termes de droits…

La genèse

1974 : la chaîne Nihon TV entame la diffusion de la série animée *Yamato* créée par deux personnes, NISHIZAKI Yoshitatsu, patron de la société West Cape Corporation, et son ami YAMAMOTO Eiichi. La conception des personnages est assurée par le célèbre dessinateur de *manga* MATSUMOTO Leiji (*Albator*). L'animation sera confiée au *staff* du studio Mushi Productions, qui venait de fermer ses portes l'année précédente. Cette série bénéficia d'un budget conséquent, NISHIZAKI Yoshitatsu étant connu dans le milieu de l'audiovisuel. MATSUMOTO Leiji se voit alors confier aussi la réalisation de la série, ainsi que la mise en scène, en collaboration avec des animateurs célèbres comme OKAZEKO Nobuhiro (*Captain Tsubasa*) ou encore YASUHIKO Yoshikazu (*Gundam*).

Le contenu de ce dessin animé aux relents militaires et colonialistes peut surprendre, mais laisse rapidement place à une intrigue solide, et met en scène des héros qui restent, au fond, très humains, que cela soit chez les membres de l'équipage du Yamato, ou alors chez leurs ennemis, les Gamilas.

Opposé à la série *Heidi*, diffusée à la même heure sur la chaîne de TV Fuji qui bat chaque semaine des records d'audience, mais aussi *Meg* sur la chaîne TV, il ne faudra pas trois mois aux dirigeants de Nihon TV pour sceller le sort de *Yamato* : la série ne comportera que 26 épisodes. Ce n'est que devant l'insistance des fans que la série sera rediffusée quelque temps plus tard.

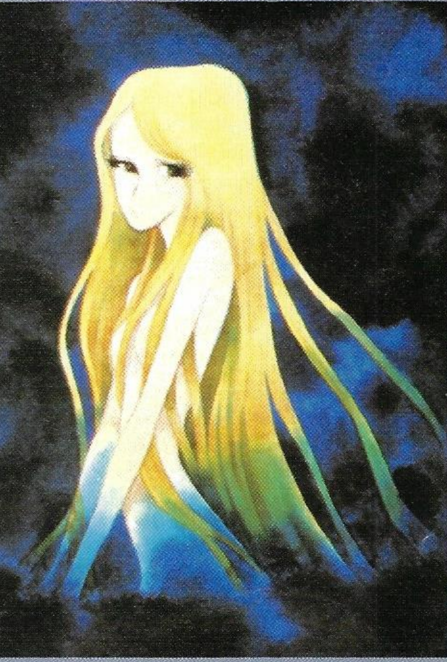
Le succès

En 1977, un film est mis en chantier qui reprend la trame de la série. Il est retravaillé et remonté dans un but d'exportation, comme les États-Unis où *Star Blazers* est déjà connu.

ASHIDA Toyoo, qui était animateur sur la série télévisée se retrouve directeur de l'animation. Le *staff* technique est quasiment le même que celui de la série, mais avec l'assistance, cette fois, de nombreuses personnes de Tôei Animation, qui distribuera le film au Japon. Tôei travaillera à nouveau avec West Cape Corporation lors de la production du deuxième film, intitulé *Ai no Senshitachi* (*Les guerriers de l'amour*). Cette fois, le film est un scénario original et suit la série télévisée. Il sort sur les écrans japonais en août 1978. L'apport de dessinateurs nouveaux en rapport avec Tôei sera un plus non négligeable, avec des animateurs de talent comme ARAKI Shingo, TSUNODA Kôichi, TOMONAGA Kazuhide ou encore KANEDA Yoshinori. Le succès est immédiat. La trame est tissée de manière à ce que le film conclue la saga, mais… En même temps que celui-ci est produit, l'idée d'une deuxième série germe dans les esprits : elle verra le jour sous la forme de 26 épisodes fin 1978.

Cette fois, l'histoire se déroule deux ans après : Kodai et les autres continuent de traquer Dessler et les Gamilas.





△ Une illustration de MATSUMOTO Leiji pour *Yamato*

De nouveaux personnages font leur apparition, et SASAKI Isao lui-même doublera Hajime. Le *staff* technique sera identique à celui de la première série télévisée. Détail important : la première fois depuis le début de la saga de *Yamato*, le nom de MATSUMOTO Leiji s'associe à celui de NISHIZAKI Yoshitatsu, dans les *copyrights* et les crédits officiels. Cela aura son importance quelques années plus tard, lorsque les relations entre les deux hommes se dégraderont sérieusement.

En 1979, *Yamato* revient sous la forme d'un *special* TV, sous le titre d'*Aratanaru Tabidachi* (*Un nouveau voyage*). Ce téléfilm est en fait le prologue de la série télévisée qui doit conclure la saga et qui sera diffusée l'année suivante. Pour remplacer OKAZEKO Nobuhiro, qui travaille sur d'autres productions, on demande à UDAGAWA Kazuhiko de le remplacer. Fuji TV, qui a racheté les droits pour les longs métrages, retransmet ce *special* sur son réseau de diffusion.

1980 : cela fait déjà six ans que la saga de *Yamato* passionne les fans. *Yamato, Eien ni…* (*Yamato, pour l'éternité*) marque la fin des combats contre les Gamilas. Kodai va affronter le grand empereur Kazan en personne. La patte de TAKAHASHI Shinya, un animateur de Tôei, sur le personnage de Sasshia, va faire de celle-ci la véritable héroïne du film.

En octobre 1980, la troisième et dernière série de *Yamato* voit le jour. Le nom de MATSUMOTO Leiji disparaît des crédits. Les 25 épisodes seront diffusés avec succès sur la chaîne Nihon TV, et le film *Yamato Eien ni*, clôturera la diffusion de celle-ci, mettant un terme à huit ans d'une grande aventure.

Et pourtant, en 1981 une version remontée du *special* TV diffusé en 1979, *Un nouveau voyage*, est projetée au cinéma. Cette version est plus courte et promet des scènes inédites. Certaines d'entre elles, pourtant dessinées, ne

◁ À gauche du héros Kodai, le personnage de Sasshia, une jeune fille mystérieuse qui aura un rôle très important à jouer dans la conclusion de la saga

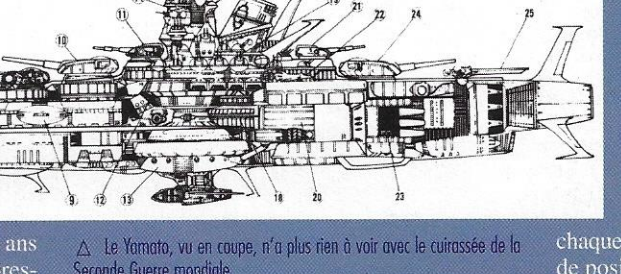
verront jamais le jour. Le film est couplé avec le dernier film.

1983 : un nouveau film de *Yamato* est mis en chantier, qui s'intitule *Yamato, Kanketsuhen* (*Yamato, l'épilogue*). Des personnages que l'on croyait morts reviennent, d'autres disparaissent. Bref, le film déçoit énormément les fans, malgré un format en 70 mm et un son de très haute qualité.

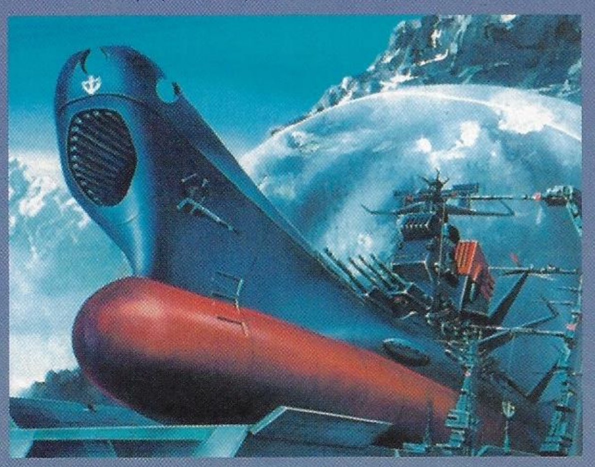
Chose incroyable, MATSUMOTO Leiji est non seulement crédité au générique mais placé devant le nom de NISHIZAKI Yoshitatsu. Le dernier film de *Yamato* concluait définitivement la saga après près de dix ans d'existence. Du moins c'est ce que l'on pensa…

Le retour

1994 : *Yamato* fête ses vingt ans. Pour l'occasion, une série d'OAV, *Yamato 2050*, est produite par NISHIZAKI Yoshitatsu, MATSUMOTO Leiji se cantonnant au simple poste de *concept designer*.



△ Le Yamato, vu en coupe, n'a plus rien à voir avec le cuirassée de la Seconde Guerre mondiale



▽ Une perspective classique du vaisseau dans *Space Cruiser Yamato*

L'histoire se déroule près de trois cents ans après la série. Le *staff* technique est impressionnant avec des animateurs de talent comme KITAZUME Hiroyuki (*Gundam Char's Counter Attack*), KUBOOKA Toshiyuki (*Giant Robot*) ou encore UDAGAWA Kazuhiko (*Yamato*), seul rescapé de l'ancienne équipe. Les *designs* du nouveau Yamato sont confiés au célèbre artiste américain Syd MEAD[2]. Les quatre OAV seront diffusées entre 1994 et 1996, pour un succès très moyen, puisque sept étaient prévues initialement.

Un projet de *Shin Uchûsenkan Yamato, Fukkatsuhen* (*Nouveau Yamato, la résurrection*) est aussi en projet et serait conduit par le fils de NISHIZAKI Yoshitatsu lui-même, Shôji, par le biais de sa compagnie, Enajio. L'histoire se passerait en 2222, soit vingt ans après celle de la saga, et avec des enfants de l'équipage volant.

Les moyens sont à la mesure des ambitions : diffusion dans quatre cents salles dans le pays, un budget de production de deux milliards cinq cent millions de yens (environ 20 millions d'euros), et la négociation des droits télévisés qui serait aussi en cours de négociation. Un scénariste de renom aurait déjà été approché et on espérait également la participation de MATSUMOTO, mais…

MATSUMOTO Leiji dit ne pas être au courant de ce projet. Sans doute parce que lui-même travaillait sur un projet similaire intitulé *Dai Yamato* (*Grand Yamato*), et qui aurait dû être une grande série télévisée de vingt-six épisodes conclue par un film. Ce projet très ambitieux reprenait les personnages de la première série mais avec des adjonctions d'éléments fantastiques et héroïques qui n'étaient pas présents dans la saga.

Les *designs* auraient dû être assurés par MASUNAGA Keisuke (la plupart des *anime* de MATSUMOTO depuis le décès du regretté KOMATSUBARA Kazuo) et SUDA Masami (*Hokuto no Ken*) qui avait la charge de concevoir les méchants et d'assumer la direction de l'animation. Ce projet ne verra jamais le jour.

Yamato est une saga qui a marqué les années 70 de son empreinte, mais elle se caractérise aussi par un énorme *imbroglio* juridique dans lequel se débattent NISHIZAKI et MATSUMOTO, revendiquant chacun la paternité du célèbre croiseur interstellaire. *Imbroglio* qui n'est malheureusement pas près de prendre fin…

L'envers du décor

Yamato connut donc un succès considérable à la fois à la télévision mais aussi au cinéma, avant de décliner, malgré une tentative de retour complètement ratée avec *Yamato 2520*. Mais le fait le plus surprenant viendra non pas de l'animation elle-même mais de son producteur, NISHIZAKI Yoshitatsu (*Umi no Triton, Urotsukidoji*), lorsque celui-ci sera appréhendé par la police.

NISHIZAKI est en effet arrêté pour trafic d'armes à la fin des années 90, et purge actuellement une peine de plusieurs années de prison[3]. La nouvelle de son arrestation fera l'effet d'une bombe. Mais le fait d'être déchu de ses droits de citoyen n'enlève rien à l'idée que l'on reste propriétaire de ses droits intellectuels. Il est nécessaire de résumer la situation. Lorsque la première série de *Yamato* est créée, NISHIZAKI Yoshitatsu est seul crédité en tant qu'auteur original, « *Gensaku* » ; MATSUMOTO Leiji, quant à lui, apparaît en tant que concepteur des personnages et directeur artistique. Mais au fur et à mesure, MATSUMOTO est crédité en tant que concepteur original, « *Genan* », et de ce fait, devient le véritable auteur de la saga *Yamato* ; c'est ce point précis qui causa tous les problèmes.

MATSUMOTO s'est vu ainsi crédité uniquement sur une œuvre, la deuxième série télévisée. Les relations entre les deux auteurs se dégradent petit à petit, avec un point d'orgue lorsque NISHIZAKI est arrêté. MATSUMOTO Leiji commence alors à vouloir s'approprier pour lui seul les personnages et l'univers de *Yamato*. En 2002, le projet *Dai Yamato* est mis en chantier. L'affaire arrive jusqu'aux oreilles de NISHIZAKI, qui intente un procès à MATSUMOTO Leiji, et demande la moitié de la paternité de la nouvelle série, et évidemment des dividendes qui vont avec.

La justice déboute MATSUMOTO Leiji à la mi-2003. MATSUMOTO Leiji, comme NISHIZAKI Yoshitatsu, ne pourra désormais gérer tout seul et unilatéralement la licence *Yamato*. Le projet est alors mis en *stand-by* en attendant qu'un nouvel accord entre les parties soit officialisé. Cet accord n'aboutira jamais, tant les relations entre les protagonistes sont devenues tendues. L'autre problème est que de son côté, NISHIZAKI Yoshitatsu avait vendu, il y a huit ans de cela, les droits cinématographiques existants et à venir de *Yamato*, et ce sans que MATSUMOTO Leiji eut son mot à dire. Autant dire que cela ne va pas clarifier les choses. Devant tous ces problèmes, chaque protagoniste a décidé d'adopter une sorte de position attentiste, de *statu quo*.

Bien sûr, en regardant attentivement la situation, MATSUMOTO Leiji est la personne la plus favorisée car possédant encore de nombreux revenus annuellement grâce à diverses adaptations de ses œuvres, et aussi grâce aux produits dérivés. Dans le même temps, la possibilité d'une nouvelle série, ainsi qu'un projet hollywoodien, pourrait peut-être aplanir de nombreux problèmes qui paraissent pour le moment sans issue.

Il est donc difficile de se montrer optimiste sur la suite possible à cette saga tant les problèmes restent nombreux entre les divers protagonistes. La plupart de ces problèmes juridiques en termes de droits d'auteur sont apparus récemment lorsque le Japon a régularisé une loi floue et obsolète quant à ce domaine. Il est dommage que de tels vides juridiques combinés à des rancunes personnelles puissent enterrer des œuvres dans les méandres de l'oubli.

Pierre GINER

1 — *Space Cruiser Yamato*, appelé également *Star Blazers* lors de sa diffusion aux États-Unis. Aujourd'hui, les Américains seraient sur le point de faire une adaptation de *Yamato* en *live*.

2 — Syd MEAD est responsable des *designs* de films célèbres comme *Blade Runner*, *Tron*, *Star Trek* mais aussi d'autres séries japonaises comme *Turn A Gundam*.

3 — Celui-ci fournissait des armes pour alimenter des guerres civiles dans certaines petites régions d'Asie du Sud-Est. NISHIZAKI désirait d'ailleurs devenir le petit chef d'une région, avant qu'il ne soit arrêté par la police.



01 48 05 06 08 & 01 47 00 81 30
www.atomicclub.com
atomic Club
Manga - Art Book - DVD - CD - Video Games
Horaires d'ouverture :
Lun-Sam : 10h30-19h (non stop)
& Dimanche 14h-18h
ATOMIC CLUB
nouveau ATOMIC CLUB
BASTILLE
FAUBOURG SAINT ANTOINE
LEDRU
AVENUE
metro : LEDRU-ROLLIN
jusqu au 30 Septembre 2004 ATOMIC CLUB vous offre
la Livraison GRATUITE en France metropolitaine
249 € les 6 persos
PHOENIX
PEGASUS
89 € au lieu de 99€ moto d'Akira en metal
PROMO JUSQU AU 15/09/04
SOUL OF SHOGOKIN
TEST DANS CE MAGAZINE
79 €
LION MYTH CLOTH
79 €
VERSEAU MYTH CLOTH
69 €
VIERGE MYTH CLOTH
59 €
PHOENIX MYTH CLOTH
POUR LES AUTRES MODELES : NOUS CONTACTER
EVANGELION FILM 1 & 2
EVANGELION FILM 3 & 4
CARDCAPTOR SAKURA
3 € le sachet de trading cards
39 € la boite
ONE PIECE ILLUSTRATIONS
SAILORMOON WORLD
3 €
LE LOT DE 10 FEUILLES DE RANGEMENT DE TRADING CARD
SEIYA BEST COLLECTION
SEIYA FILM ASGARD & ERIS
6 € le sachet de trading cards
69 € la boite de 15 sachets
SAINT SEIYA HADES TV
SEIYA ABEL & LUCIFER
FIGURINES DRAGON BALL Z
19 € Son Goku ou C16 ou Krillin
29 € Hyper Goku ou Gotrunks ou Trunks
25 € BANDEAU NARUTO EN METAL
NOUVELLES PELUCHES TOTORO & GHIBLI
15 €
20 €
25 €
14 €
10 €
FLAMES OF RECCA
FUSHIGI YUGI
SOUL HUNTER
4,50 € le sachet de trading cards
49 € la boite
AIKA
YOU'RE UNDER ARREST
UTENA
venez decouvrir notre nouveau site internet
www.atomicclub.com
NOUVEAU : reprise de manga en version francaise jusqu'a 40% du prix editeur
en magasin ou par correspondance
15€ LE DVD
DVD EROTIQUES NON CENSURES EN VERSION AMERICAINE
(INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS : PHOTOCOPIE DE LA PIECE D IDENTITE OBLIGATOIRE)
G TASTE
THE BIZARRE CAGE
BRIDE OF DARKNESS
DREAM HAZARD PIANIST
CUSTOM SLAVE
KAMA SUTRA DE GO NAGAI
KOHIME
KOWAREMONO FRAGILE HEART
LA BLUE GIRL RETURNS
20€ PAR DVD
2 DVD
MIDP-017 X JAPAN ART OF LIFE 31.12.93 TOKYO DOME
MIDP-018 X JAPAN VIDEO CLIP
MIDP-020 X JAPAN SHIGEKI VISUAL SHOCK 2
MIDP-024/25 (2 DVD) X JAPAN VISUAL SHOCK 4 TOKYO DOME LIVE
MIDP-019 X JAPAN BLUE BLOOD TOUR BAKUHATSU...
MIDP-021 X JAPAN VISUAL SHOCK 2.5
MIDP-022 X JAPAN VISUAL SHOCK 3
2 € /piece
POSTERS
(commande minimum de 5 pièces par commande)
86
84
68
69
66
67
71
73
74
75
76
54
70
85
87
57
56
58
53
72
55
89
94
22
65
90
91
29 € le lot de 6
NARUTO 3
29 € le lot de 6
NARUTO 2 porte clefs
49 € le lot de 12
SAINT SEIYA Gold Saint Special
25 € le lot de 6
SAINT SEIYA Film 5 Tenkai Hen Overture
25 € le lot de 6
SAINT SEIYA serie or Partie 3
SAINT SEIYA poseidon
FIGURINES GASHAPON (≈ 6cm)
25 € le lot de 8
LADY OSCAR
29 € le lot de 6
DRAGON BALL
SERIE 3
25 € le lot de 6
DRAGON BALL Z
SERIE 4
SAILORMOON
COBRA



STORES TISSU
15€ pièce
BZ207
X281
X282
X299
SX286
BZ257
10€ par cd
CD AUDIO : PLEINS DE CD's AUX MEILLEURS PRIX (+400 TITRES)
MICA-0190 SAINT SEIYA TENKAI HEN 5 EME FILM OST
MICA-0161 NARUTO TV OST 2
MANGAS V.F.
Nous appliquons la remise de -5% sur le prix editeur
7,98 €
7,96 €
7,96 €
6,60 €
6,60 €
6,60 €
6,60 €
7,51 €
6,60 €
8,50 €
8,55 €
5,46 €
9,69 €
6,60 €
8,54 €
Sorties Septembre 2004 :
ART BOOKS : livres d'illustrations couleur / NOUVEAUX PRIX / LE PLUS GRAND CHOIX DE ART BOOKS !
GUILTY GEAR ART WORKS
CAPCOM DESIGN WORKS EARLY DAYS
NARUTO TV HIDEN
NARUTO HEI NOSHO
CHOBITS YOUR EYES ONLY
NARUTO UZUMAKI ART BOOK COULEUR
RAHXEPHON ILLUSTRATIONS
GUNGRAVE ILLUSTRATIONS
SAINT SEIYA SORA ILLUST.
SAINT SEIYA TV HIKARI ILLUST.
SAMURAI DEEPER KYO ILLUST.
EVANGELION DIE STERNE
ONE PIECE Color Walk 2
SAINT SEIYA HADES CHAPTER
SAINT SEIYA POSTCARD BOOK
SAINT SEIYA ANIME SPECIAL
CITY HUNTER PERFECT MOOK
ESCAFLOWNE PERFECT ILLUSTRATIONS
MAISON IKKOKU ART COLLECTION
LODOSS WAR ILLUSTRATIONS
SAIYUKI SALTY DOG 2
EVANGELION ILLUSTRATIONS
LOVE HINA ART COLLECTION
BALLISTICS SHIROW M.
NEUTRAL (DNA ANGEL)
X ZERO CLAMP ILLUSTRATIONS
FINAL FANTASY X2 VISUAL ART COL.
LODOSS WAR ANAM
SAILORMOON ILLUST. 4
ART OF KIKI LA PETITE SORCIERE
CAT S RETURN royaume Chats
NOUVEAUX T-SHIRTS EXCLUSIFS !
SAINT SEIYA : HADES
ALBATOR
AKIRA
NARUTO
PEGASE
CHEVALIERS D'OR
COWBOY BEBOP
12€ pièce au lieu de 15euros
DISPONIBLE DES LE 15 SEPTEMBRE 2004
REASSORT LE 15 SEPTEMBRE 2004
PROFESSIONNELS nous contacter au 01 48 05 06 08 ou 01 47 00 81 30 demandez JEROME
IMPORTANT : CE BON DE COMMANDE PEUT ETRE RECOPIE SUR PAPIER LIBRE ET ETRE ENVOYE A LA PLACE DE CE BON DE COMMANDE ORIGINAL
Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à : ATOMIC CLUB (Service VPC) 20 Rue Trousseau 75011 Paris
ATTENTION: Les prix sont valables pendant le mois de la parution du magazine et sont sous reserves d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible. Attention : pour toutes réclamations : par telephone, du lundi au vendredi sauf Samedi, Dimanche & jours feriés.
www.atomicclub.com
DATE : __/__/2004 No Client :
Nom, Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Telephone fixe (obligatoire) :
ATTENTION : AUCUNE COMMANDE RECUE SANS INDICATION DE NUMERO DE TELEPHONE FIXE, NE SERA PRISE EN COMPTE, MERCI DE PRECISER A CHAQUE COMMANDE
Chèque (à l'ordre d' Atomic Club)
Mandat Cash
Carte Bleue VISA
num CB :
expire le : ___/20___
Signature obligatoire :
Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 0€
Europe : 11 €
Reste du monde : 23 €
LIVRAISON OFFERTE JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE 2004
DESIGNATION
Qté
P.U.
TOTAL
Sous-Total :
Participation aux frais de port & d'emballage :
TOTAL A PAYER :

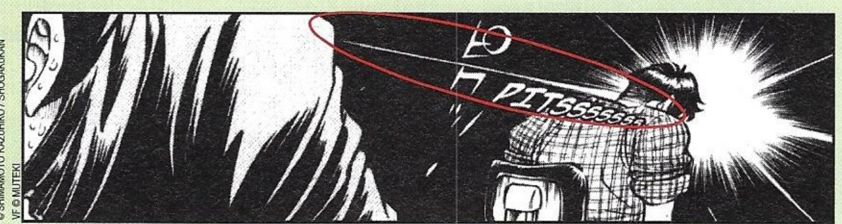
DANS LA PARTIE TECHNIQUE DE CETTE RUBRIQUE, NOUS VOUS EXPLIQUONS UN DES PRINCIPAUX « CODES » GRAPHIQUES UTILISÉS DANS LA BANDE DESSINÉE JAPONAISE, ET CÔTÉ CULTUREL, NOUS VOUS PRÉSENTONS BRIÈVEMENT QUELQUES ÉLÉMENTS DE LA CULTURE JAPONAISE À TRAVERS DES EXEMPLES TIRÉS DE MANGA.

N'HÉSITEZ PAS À PARTICIPER À LA PROGRESSION DE LA RUBRIQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS IDÉES ET VOS REMARQUES À : REDACTION@ANIMELAND.COM



2

GRAPHOLEXIQUE



1

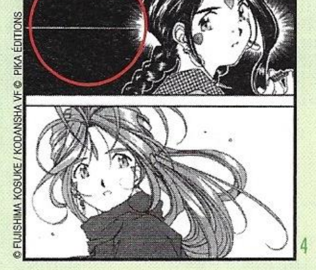
Il est connu de tous que la BD japonaise entretient des liens privilégiés avec le monde de l'animation. Le code de ce mois est l'occasion de rappeler que cette proximité favorise non seulement l'utilisation commune des mêmes caractéristiques de style, mais également que chacun des médias influence l'autre.

La ligne d'intuition

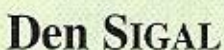
Dans sa version dessinée, la ligne d'intuition est une fine ligne blanche qui apparaît obligatoirement sur un fond noir, tandis que la case représente un personnage en gros plan ; parfois, le fond n'est pas entièrement noir mais présente un dégradé gris. La ligne se situe donc dans l'arrière-plan de la case, et donne l'impression de traverser la tête du personnage. Au contact de sa tête, à l'« entrée » et à la « sortie » de la ligne, on trouve très souvent une sorte de gerbe lumineuse formée de nombreux traits blancs concentrés, et qui rayonne comme un éclat. Il s'agit là d'une représentation qui tente d'égaler la vivacité de la version animée du code (par exemple utilisée dans *Ken le Survivant*), dont le dessin semble bien être un calque.

L'utilisation de cette ligne indique que le personnage est brusquement saisi par l'intuition d'un événement grave, un sentiment de compréhension instantané. Il peut s'agir d'une réaction naturelle, comme lorsqu'un personnage comprend subitement un élément jusque-là dans l'ombre, ou bien il peut s'agir d'une réaction surnaturelle, comme lorsqu'un personnage ressent un phénomène se dérouler à distance. Dans tous les cas, le code est très proche de l'éclat de compréhension (voir AL n° 87) mais il existe entre les deux une importante différence : tandis que l'éclat de compréhension marque la réaction d'un personnage à ce qu'il voit, entend ou ressent à proximité, la ligne d'intuition concerne ce que l'on ne perçoit justement pas par les cinq sens, ou bien qui se trouve à distance et hors de portée. Elle place de fait le personnage dans une position passive, qui reçoit une intuition de loin (voir illustration 4), ou bien qui se trouve soudainement devant une évidence qui s'impose à son esprit (voir illustration 2).

La ligne d'intuition est un code qui permet de représenter l'invisible, ou l'irreprésentable ; à ce titre, elle est plutôt utilisée dans des séries où l'action est mise en scène avec force effets spéciaux, et où une expressivité maximale est recherchée. Le code se retrouve souvent dans les séries où le surnaturel joue un certain rôle, où les protagonistes sont doués de sens au-delà de l'ordinaire. Par ailleurs, il s'agit d'un code relativement récent, qui n'était pas utilisé par les grands maîtres de l'après-guerre comme TEZUKA ou ISHINOMORI, et qui a pris son essor avec les séries animées télévisées. Il faut enfin signaler que dans certains cas, la ligne sur fond gris dégradé est utilisée en dehors de la signification décrite dans ces lignes ; elle signale alors simplement qu'un personnage pense ou dit quelque chose d'important.



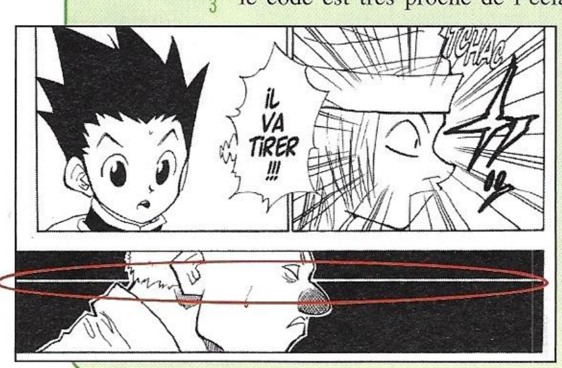
4



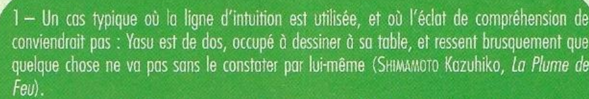
Den SIGAL

Remerciements à Walo.

Dans le prochain numéro, nous traiterons de l'étoile de clic.



3



1 – Un cas typique où la ligne d'intuition est utilisée, et où l'éclat de compréhension ne conviendrait pas : Yasu est de dos, occupé à dessiner à sa table, et ressent brusquement que quelque chose ne va pas sans le constater par lui-même (SHIMAMOTO Kazuhiko, *La Plume de Feu*).

2 – Conan arrive à la conclusion de son raisonnement : la ligne signale avec force l'idée qui s'impose à son esprit (AOYAMA Goshô, *Detective Conan*).

3 – Une utilisation du code dans un contexte surnaturel : devant les yeux de Gon, le personnage se rend compte qu'il est pris pour cible, alors que son poursuivant se trouve juste derrière lui (TOGASHI Yoshihiro, *HunterxHunter*).

4 – Une construction habile qui s'appuie sur la ligne d'intuition pour suggérer la réaction immédiate des trois déesses au vœu que Sayoko vient de formuler. La première case, qui représente la maison de Keiichi, indique que les personnages se trouvent dans un lieu différent de celui de Sayoko. La ligne passe derrière la tête d'Urd et celle de Skuld, et souligne l'arrivée inopinée de l'intuition ; les deux personnages se trouvent d'ailleurs placés de façon excentrée dans la case, pour bien insister sur le caractère involontaire du phénomène, qui semble arriver "par derrière" (FUJISHIMA Kôsuke, *Ah, My Goddess !*).

LEXIQUE CULTUREL

Keitai denwa - Le téléphone portable

携帯電話[1]

Talisman emblématique de toute une génération, le téléphone portable (*keitai denwa*) dépasse au Japon tout ce qu'on peut imaginer en matière d'implantation et d'avancées technologiques. En quelques années, l'objet a connu une vulgarisation jamais vue, et c'est aujourd'hui un outil indispensable de la vie quotidienne.

La téléphonie mobile a commencé au Japon avec les premières locations de téléphones portables (*shoulder phone*) et de voiture dans les années 80. La miniaturisation se fait rapidement : en 1991, ils pèsent 250 g, un poids réduit à 100 g en 96 et moins de 60 g en 99. La seconde génération de portables (système numérique, qui remplace l'analogique) est lancée en 1993, et le portable commence à se généraliser. En 1996, le nombre d'utilisateurs franchit déjà la barre des 10 millions ; il atteint en 1999 les 40 millions, dont plus de la moitié chez DoCoMo[2]. Fin 2000, les lignes portables dépassent en nombre les lignes fixes, et il y a aujourd'hui plus de 83 millions d'abonnements, ce qui correspond aux deux tiers de la population japonaise. Les quatre grands opérateurs se repartissent de façon suivante : 46,4 millions d'abonnés chez DoCoMo (groupe NTT), 17,6 chez au (ex-Cellular, groupe KDDi), 15,1 chez Vodafone (ex-Digital Phone et J-Phone), et 3,6 millions chez Tu-ka (groupe KDDi). En 2001 vient le *boom* des photos envoyées par *email* : aujourd'hui, deux tiers des téléphones utilisés sont équipés d'un appareil photo, ainsi que la quasi-totalité des modèles neufs en vente. Les dernières versions permettent même de regarder la télévision ! La plupart des modèles sont de type « pliant », disponibles dans de nombreuses couleurs, pour un prix d'achat souvent assez faible. Il existe aussi des cartes prépayées, mais elles sont peu utilisées. Les téléphones sont souvent très ergonomiques et ont, en termes de technologie, plusieurs années d'avance sur la France.

Côté services, de nombreux sites proposent diverses options : les inévitables téléchargements de sonneries (*chakushin melody*, ou *chaku-melo*), ou, plus récemment, d'extraits de chansons, de fonds d'écran, recherches d'adresses et d'itinéraires, météo, services financiers, mais aussi de nombreux sites dits « de rencontres », proposant d'échanger des mails, parfois bidons, avec une personne de sexe opposé. Car avec l'ère du portable, on rencontre aussi de plus en plus de cas d'arnaques au téléphone mobile et de mails importuns (*meiwaku mail*), problèmes face auxquels les autorités compétentes ont bien du mal à l'être – compétentes.

Le téléphone portable a considérablement modifié la vie quotidienne des Japonais, notamment des jeunes (80 % des 15-24 ans en possèdent un). Ce sont les mails qui sont utilisés en grande majorité : chaque personne peut en envoyer et recevoir des dizaines par jour, souvent sur des sujets plus que triviaux. Les quais des gares ne sont plus que visions de files de passagers tapotant des *emails* sur leurs téléphones, et les conversations s'interrompent parfois le temps d'une réponse à un message. Le prix très faible de réception et d'envoi des mails sur portable explique peut-être en partie leur immense succès, qui dépasse celui des SMS qu'on peut observer en France. Les mails sont aussi très faciles à taper : les derniers téléphones reconnaissent les expressions dès les premières syllabes tapées, et ont toutes les dernières abréviations à la mode en mémoire. Beaucoup de jeunes utilisent aussi leurs portables pour vérifier l'écriture de mots compliqués. Il sert d'appareil photo (avec carte memoire parfois), de calculatrice, de dictionnaire, d'agenda...

Les spécialistes s'inquiètent cependant des conséquences à terme de la sur-utilisation des portables : phénomène de dépendance, modification des rapports sociaux, mauvaise influence sur le développement psychologique des adolescents... On accuse de bien des maux le *keitai*, qui représente cependant un poids économique énorme aujourd'hui. Que dire également du marché des produits dérivés, en particulier les *strap*, dragonnes décoratives qui pendent parfois par dizaines aux téléphones des jeunes (filles), et vendues en grand nombre chaque année ?...

Eve Chauviré



△ *Peach Girl* — Accroché au portable de Momo, l'un des fameux « *straps* »



◁ *Nana* — Exemple de mail. Notez l'effort d'adaptation graphique sur ce portable japonais.

1 — Écriture en *kanji* du mot « *keitai denwa* ». On l'abrège souvent « *keitai* », et ce mot est souvent écrit en *katakana* (écriture phonétique, plus rapide que l'écriture en *kanji*).

2 — Filiale de l'opérateur téléphonique historique NTT, *leader* incontesté de la téléphonie mobile japonaise. Le nom « DoCoMo » se prononce comme *dokomo*, signifiant « n'importe où ». C'est aussi DoCoMo qui a lancé, en 1999, le service Internet i-Mode, un énorme succès qui sera importé en France et en Europe par Bouygues Telecom.

Manga News

Rubrique réalisée
par Sébastien Kimbergt

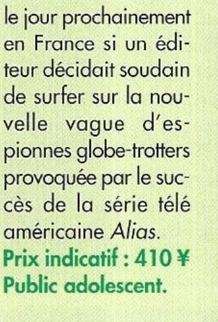
LA PRODUCTION JAPONAISE ÉTONNE, SURPREND, FAIT RIRE, DÉÇOIT, ATTRISTE, EXCITE, ENNUIE, PASSIONNE MAIS NE LAISSE PERSONNE INDIFFÉRENT. LA SÉLECTION DE CE MOIS-CI PRÉSENTE TROIS SÉRIES QUE LES JAPONAIS SUIVENT EN VOLUMES RELIÉS DEPUIS QUELQUE TEMPS MAINTENANT. À QUAND CES AVENTURES À MI-CHEMIN ENTRE S.F. ET FANTASTIQUE CHEZ NOUS ?

Retrouvez toutes les dates de sorties des prochains tomes des séries évoquées dans cette rubrique dans l'agenda Japon sur le *www.animeland.com*

LUCU LUCU

© ASARI YOSHITO / KODANSHA / AFTERNOON KC 2002-2004

Dans la catégorie « y'a des jours où l'on ferait mieux de rester couché ! », Rokumon se pose là également. En effet, un matin comme tous les autres, il se réveille chez lui. Jusque-là, tout va bien. Seulement, lorsqu'il quitte sa chambre, il découvre avec stupeur que son père a disparu et qu'une jeune fille déguisée en servante prépare son déjeuner. Il s'agit de Rukuha, dite Lucu, une jeune fille qui oublie de sourire (sauf en de rares occasions) et qui passe une grande partie de son temps à cuisiner. Enfermée dans une forme d'apathie, elle a une frange sur le visage qui cache toujours l'un de ses yeux et lui confère un air inquiétant. Mais ce qui effraye le plus Rokumon, ce sont les cheveux longs de la jeune fille qui deviennent tantôt des ailes, tantôt des mains supplémentaires. Et l'on ne parle même pas de ses étranges amis : un ange, un chat qui parle ou encore une espèce de légume géant avec des bras et des jambes. Rokumon est-il entré dans la quatrième dimension ?



Il ne faut pas se fier au graphisme bon enfant de ce *manga* dont l'ambiance générale n'est pas sans rappeler le classique *GeGeGe no Kitarô* avec son lot de monstres et autres esprits incarnés.

Pour ceux qui auraient aimé les trois volumes déjà parus de cette série, sachez que l'auteur a également signé : *Manga Saiensu*, *Uchû kazoku Calvinson* ou encore *Wahhaman* (cf. AnimeLand 41).

Prix indicatif : 505 ¥. Public adulte.

MR CLICE

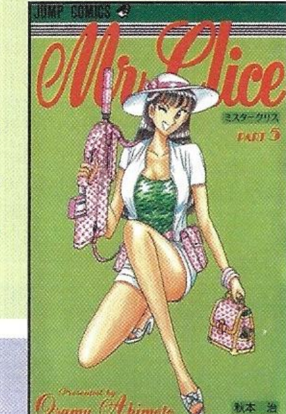
Akimoto Osamu est connu au Japon pour être l'auteur du plus long *manga* paru à ce jour, *Kochira Katsushika-ku Kamearikoen-mae Hashutsujo* (ou *Kochi Kame*), qui existe depuis 27 ans et 141 volumes (et qui se poursuit encore). Cependant, il lui arrive de dessiner d'autres histoires de temps en temps comme *Mr Clice*, né au milieu des années 80 et inspiré des films d'espionnage (dont *Permis de tuer*) qui ont connu un grand *boom* dans les années 60. Jin Clice est donc un agent secret amené à remplir des missions périlleuses jusqu'au soir où, lors d'une poursuite à moto, il percute de plein fouet un camion. Grâce au travail consciencieux d'un chirurgien (aux faux airs de Tezuka Osamu), il a la vie sauve mais également la surprise de découvrir qu'il possède désormais un corps de femme. Ses facultés physiques n'étant en rien altérées par l'opération, Mr Clice reprend rapidement du service pour des missions délicates à Venise, puis à Hong Kong, Hawaï, Paris ou encore sur l'île de Lodoss…



© AKIMOTO OSAMU / SHUEISHA / JUMP COMICS 1989 - 2004

Cette série amusante, publiée au rythme d'un tome par an à peu près (et dont le 5e fut édité en 2003), pourrait très bien voir le jour prochainement en France si un éditeur décidait soudain de surfer sur la nouvelle vague d'espionnes globe-trotters provoquée par le succès de la série télé américaine *Alias*.

Prix indicatif : 410 ¥
Public adolescent.



IBARA NO OH

© IWAHARA YUJI / ENTER BRAIN / BEAM COMICS 2002 - 2004

À notre époque, au bord d'une falaise, se tient un énorme château. Devant lui, une jeune fille pleure sa sœur jumelle décédée il y a peu. Mais il est temps pour elle de rentrer et de rejoindre les 159 autres élus du projet *Cold Sleep Capsule* pour un long sommeil. Combien d'années vont s'écouler d'ici leur réveil ? 10 ans ? 20 ? Plus ? Mystère ! Toujours est-il que beaucoup de choses ont changé : le château est en ruine, des ronces ont poussé partout et d'étranges animaux aux allures de dinosaures ont envahi les lieux. C'est la panique et la situation ne tarde pas à virer au carnage tant les hôtes sont voraces. Il ne reste rapidement que sept survivants (dont la jeune fille du début, Kasumi) qui vont être contraints de s'entraider pour sortir de cette souricière. Réussiront-ils ? Rien n'est moins sûr…

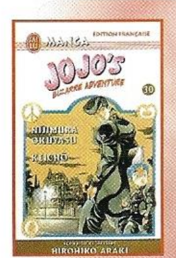
Si le synopsis se situe à mi-chemin entre le film *Demolition Man* et le dessin animé *Cadillac et Dinosaures*, l'intrigue en elle-même et la mise en scène leur sont bien supérieures. Où sommes-nous ? Quand sommes-nous ? Comment les héros vont-ils s'en sortir ? Et surtout… qui sont ils ? Car étrangement, le passé de chacun n'est pas des plus clairs, ce qui donne lieu à un grand nombre de rebondissements au cours des quatre tomes déjà disponibles au moment où vous lirez ces lignes. Quant à l'auteur, Iwahara Yuji, il semble être particulièrement influencé par la BD franco-belge. D'une part par son trait et les rondeurs de ses personnages (ainsi que par l'ambiance générale qui se dégage de ses séries, de *Koudelka* à *Ibara no Oh*), et d'autre part par l'absence de trames qui pourrait s'expliquer par une volonté de publier par la suite ses histoires en couleurs. Étonnant qu'aucun éditeur français ne se soit encore intéressé à son travail.

Prix indicatif : 620 ¥. Public adulte.



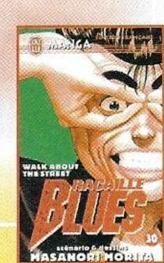
Manga Traduits

J'ai lu



● ***JoJo's Bizarre Adventure*** 30 d'Araki Hirohiko (5,80 €). Les frères Nijimura cherchent à créer des maîtres de Stand dans un but bien précis, mais pour l'instant, le nouveau JoJo se préoccupe plus de la santé de son nouvel ami Kôichi. Décidément, les Stands ont des formes aussi surprenantes que l'imagination débridée de l'infatigable *mangaka* !

● ***Racaille Blues*** 30 de Morita Masanori (5,80 €). Après la terrrible bataille du tome précédent, nos amis retrouvent leur petite vie tranquille avec les problèmes de cœur qui vont avec : décidément, Chiaki en tient une couche ! Le tome débute par quelques courts chapitres de *Racaille Bleue*, où les personnages version *Super Deformed* font des leurs...

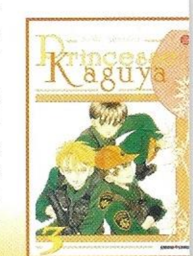


● ***Lone Wolf & Cub*** 5 de Koike Kazuo et Kojima Goseki (9,99 €). Dans un format de plus grande taille que les volumes précédents (!), ce *manga* devient plus clair dans sa lisibilité. Toujours aussi captivant, ce tome montre comment notre héros accomplit le devoir que lui dicte son cœur au mépris de sa vie. Suivant sa mission sans défaillir, mais prêt à l'interpréter à son goût si les choses tournent au vinaigre, il suit sa voie quoi qu'il advienne. C'est ainsi qu'il va obtenir une arme maîtresse de son landeau piégé...

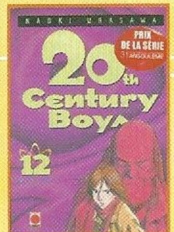
● ***Mars*** 9 de Soryo Fuyumi (6,95 €). La décision de notre héroïne prise dans le tome précédent bouleverse Rei, ce qui va causer de graves problèmes dans la relation du couple... Kira saura-t-elle surmonter l'épreuve sans sombrer dans un désespoir sans fond ? Troublant et sensible, ce *manga* pour filles est très touchant...

● ***Angel Heart*** 2 de Hôjô Tsukasa (8,95 €). Ryô apprend que Glass Heart possède le cœur de Kaori et que celui-ci commence à prendre possession de l'esprit de la jeune femme qui cherche à comprendre qui est cette fameuse Kaori et pourquoi elle est obsédée par des images inconnues. L'arrivée de la tueuse exceptionnelle est en train de causer de gros problèmes parmi les gangs mafieux, et l'on se sert de son nom pour semer la zizanie. Une nouvelle version très intéressante du City Hunter, devenu plus sérieux pour l'occasion.

● ***Princesse Kaguya*** 3 de Shimizu Reiko (6,95 €). Les choses vont de mal en pis pour les enfants rescapés, d'autant plus que le traître est encore parmi eux et qu'il s'agit de la personne la plus insoupçonnable du groupe... Amours compliquées et haines empêchent les "sacrifiés" de faire bloc contre l'adversité... Dans le volume que nous avons lu, les différents cahiers ont étés brochés n'importe comment !

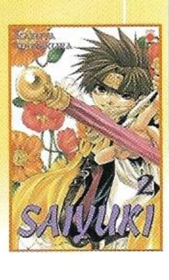


● ***•hack//Le bracelet du crépuscule*** 2 d'Izumi Rei et Hamazaki Tatsuya (8,60 €). Après avoir fait une petite balade dans une sorte de maison hantée, nos amis ont rencontré la fille de l'étrange Aura, alors que des nettoyeurs de *The World* croisent leur route et recherchent cette wandering AI : les choses vont se corser ! Avec son dessin rondouillard et son humour débridé, ce *manga* est à destination d'un public assez particulier capable d'apprécier son côté *otaku* très prononcé.



● ***20th Century Boys*** 12 d'Urasawa Naoki (8,99 €). Qui est ami ? La question va bientôt recevoir un visage alors que tous les protagonistes dispersés semblent suivre une piste identique les ramenant dans l'école de leur jeunesse, moment où le mal a pris racine... Brrrr ! Urasawa est décidément un maître du suspense et des intrigues bien ficelées. Encore !

● ***Saiyuki*** 2 de Minekura Kazuya (10,20 €). Nos quatre compères poursuivent leur périple dans la joie et la bonne humeur ! C'est l'occasion d'en savoir un peu plus sur le kappa pervers, Hakkai et Sanzo. Un tome vivant et explicatif qui montre que l'adaptation animée est très fidèle au *manga*, même si elle s'est un peu retenue sur les dialogues imagés !



Génération Comics

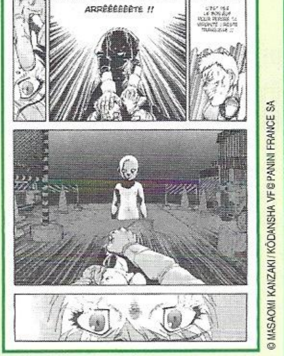
ZOOM

HAGANE VOL. 1

L'auteur de *Xenon*, ayant été obligé d'écourter son œuvre pour convenir à son éditeur, est parvenu à lui redonner vie à travers les aventures d'Hagane, elle aussi victime de la Mer Rouge.

Hagane est une jeune fille comme les autres, mais une force terrible implantée dans son corps va se révéler suite à une expérence traumatisante. Dès lors, elle sera attaquée par des militaires et "sauvée" par des jeunes gens aux pouvoirs aussi étranges qu'elle. Apparemment, ils sont possédés par le génome de personnages célèbres décédés, causant d'importants conflits avec leur personnalité.

Une histoire comme on en a souvent vu, mais qui reste lisible même si son originalité est limitée. Les amateurs de *fans service* seront également comblés par les formes généreuses de l'héroïne, un peu chochotte, même si elle aime les grosses cylindrées !



FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Kanzaki Masaomi**
Nombre de pages : **184**
Éditeur : **Génération comics**
Nombre de volumes : **16**
Prix : **8,95 €**

ETERNITY VOL. 1

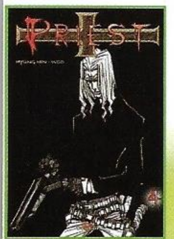
ZOOM

Après sa pré-publication dans le magazine Tokebi, *Eternity* sort en volume relié. Ce *manwha* narre d'une manière à la fois esthétique et humoristique les aventures de trois garçons, réincarnations de héros mytiques du passé de la Corée. Entre baston, malfrats à chasser et humour inattendu, ce tome met en relation trois personnages dissemblables que tente de réunir la jolie prêtresse, Ko Aram : une missions plutôt difficile à remplir. Un titre assez sympathique qui a le mérite de présenter quelques beaux dessins...




FICHE TECHNIQUE
Auteurs : **Shin Yong-Gwan & Park Jin-Ryong**
Nombre de pages : **195**
Éditeur : **Tokebi**
Nombre de volumes : **5**
Prix : **6,95 €**

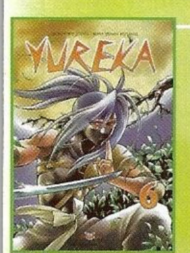
Tokébi



● ***Priest*** 4 de Hyung Min-Woo (6,95 €). Voici venue l'heure des explications concernant notre étrange héros. Un tome qui décrit le passé de prêtre d'Ivan et l'erreur qu'il a commise pour ne pas avoir suivi ses sentiments... Vraiment, ce *manwha* présente un graphisme exceptionnel et son histoire gothico-western est fort bien mise en valeur.



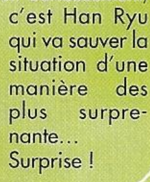
● ***Chonchu*** 7 de Kim Sung Jae et Kim Byung Jin (6,95 €). Hyunwuk n'a pas encore compris que le guerrier qu'il vient d'affronter est Chonchu et il cherche à s'en faire un allié. Au même moment, quelqu'un d'étrange attaque le château... Une rencontre importante pour Chonchu : un tome très violent, mais où les sentiments pointent, associés à un dessin superbe.

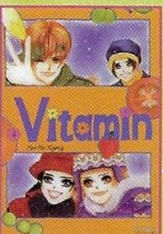


● ***Yureka*** 6 de Son Hee Joon et Kim Youn Kyung (6,95 €). Le tournoi de *Lost Saga* s'achève par l'intervention d'un personnage étonnant et quelques discussions houleuses entre les adversaires. C'est maintenant que les choses sérieuses vont se passer et que les petites dissensions devront s'apaiser !
Une alternative à *.hack*, version Corée assez sympathique...



● ***High School*** 7 de Kim Young Oh (6,95 €). Pour ce tome Kim refait cavalier seul, mais ne perd pas sa verve et sa technique... C'est au tour de Ho Rah et de Han Ryu de se fâcher, car leur ami Jo Pae a été attaqué par le traître Woo Yeol. Curieusement, c'est Han Ryu qui va sauver la situation d'une manière des plus surprenante...
Surprise !

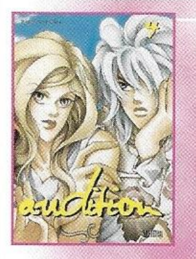




● ***Vitamin*** 4 de Yeo Ho Kyong (6,95 €). Hana a bien des problèmes relationnels avec Jiyong et à chaque fois qu'elle essaye de prendre sur elle, tout va de mal en pis. De son côté, Sua se retrouve confrontée aux mauvaises relations de Gun : le drame est en perspective !

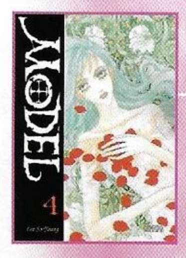


● ***I.N.V.U.*** 3 de Kim Kang Won (6,95 €). Les histoires d'amour se font houleuses et Hari commence à remporter une victoire fracassante, tandis que Sey est très surprise par la vie compliquée du beau Si-Ho... Un titre qui se laisse lire facilement.



● ***Audition*** 4 de Kye Young Chon (6,95 €). L'audition commence et les candidats sont assez impressionnants. Le jeune groupe Recycle formé par nos génies va avoir de la concurrence !
Déluré et complètement déjanté, ce *manhwa* pour filles est très original aussi bien pour son graphisme que pour le sujet un peu "foufou" de son histoire.

Saphira



● ***Model*** 4 de Lee So Young (6,95 €). Le romantisme coule à flots dans ce *manhwa* au graphisme subtil. Jiyae perce peu à peu les secrets des habitants du château de Muriel et notamment l'enfance étrange de Ken. En parallèle, un nouvel "invité" vient narguer le vampire dans son antre, ce qui va sans doute compliquer les choses...
Une jolie histoire courte conclut ce tome passionnant.

● ***Les Bijoux*** 2 de Jo Eun-Ha et Park Sang-Sun (6,95 €). Les malheurs et les surprises sillonnent le périple de Lapis/Lazuli... Dans un univers médiéval fantastique, cette jolie histoire aux beaux dessins est assez originale pour qu'on attende la suite. Romantisme et beaux jeunes hommes rien que pour le plaisir des yeux !





● ***Kill me Kiss Me*** 3 de Lee Young-You (6,95 €). Gyu-Min est obligée de devenir la petite amie de Gun Ham pour défendre Jeong-Hu, qui ne lui a pourtant rien demandé... Toutefois, la jalousie de Gun Ham pour ce dernier n'en est que plus attisée et tous les moyens sont bons pour le persécuter. Mais ne dit-on pas « qui aime bien châtie bien » ?

PARALLEL VOL. 1

ZOOM

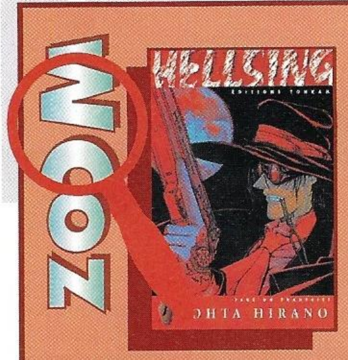


Dans le genre histoire d'amour adolescente pour jeunes garçons, *Parallel* est un bon exemple. Si vous avez apprécié *Vidéo Girl*, *I"s* ou *Love Hina*, vous devriez être touché par ce titre, au graphisme mignonnet.
Netoka et Hoshino ne cessent de se chamailler à l'école, mais cette relation tendue ne cacherait-elle pas des sentiments secrets ? Alors que Netoka s'apprête à réunir son courage pour s'exprimer, la situation change brusquement. La mère de Hoshino va épouser son père mais officieusement, faisant de sa dulcinée sa... demi-sœur ! Un malheur n'arrivant pas seul, les voilà obligés de cohabiter sous le même toit mais sans que personne ne doive le deviner : une situation inextricable !





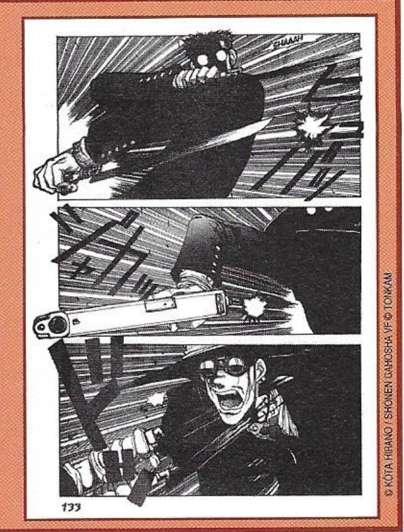
FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Kobayashi Toshihiko**
Nombre de pages : **186**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **4**
Prix : **6,95 €**



HELLSING VOL. 1

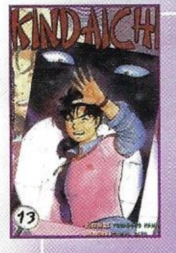
Après avoir pu découvrir l'adaptation animée de cette série sur les vampires, Tonkam nous offre la version d'origine qui donne un aspect condensé à l'histoire que l'on sait. Les chapitres ne s'éternisent pas sur des histoires parallèles sans grand intérêt pour l'intrigue principale et mettent en scène des passages clés. Ainsi, même si l'on est parachuté directement dans un nettoyage du vampire Alucard soumis à sa "maîtresse" Integra Hellsing, on s'aperçoit qu'il vampirise sa "compagne" de beuveries, Victoria, avec moins de romantisme. Amusant, et graphiquement assez étudié (même si ce n'est pas à la hauteur du *manwha Priest*), *Hellsing* reste une lecture divertissante et tout à fait convenable pour le fan de la série TV.

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Hirano Kôta**
Nombre de pages : **209**
Éditeur : **Tonkam**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **7,50 €**

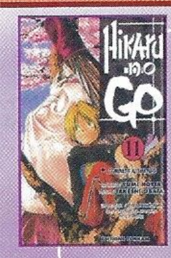


© KÔTA HIRANO / SHONEN GAHOSHA VF © TONKAM

Tonkam



● ***Les enquêtes de Kindaichi*** 13 de Kanari Yosaburo et Sato Fumiya (5 €). Kindaichi n'arrive pas à se sortir d'une situation inextricable : le voilà soupçonné de meurtres ! S'étant échappé pour résoudre l'énigme dans l'ombre, il arrive toujours avec un temps de retard sur le criminel qui continue à lui faire porter le chapeau... Kindaichi parviendra-t-il à le piéger ? Encore un volume captivant !

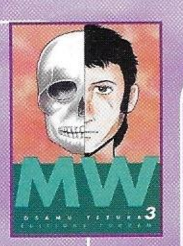


● ***Hikaru no go*** 11 de Hotta Yumi et Obata Takeshi (5 €). Ça y est, le grand jour approche pour Hikaru qui va être surmotivé par une remarque faite par son dernier adversaire, jaloux de l'intérêt que lui porte Akira. La dure loi du *go* s'exprime dans ce tome, une fois de plus de qualité, tant graphique que scénaristique !

● ***Flame of Recca*** 16 d'Anzai Nobuyuki (5 €). Le grand tournoi s'achève en Apocalypse dans ce nouveau volume des aventures de Recca. Ce dernier ne compte pas abandonner face à Kurei dans leur combat enflammé ! Curieusement, l'affrontement sera plus psychologique que physique entre ces deux êtres au mental puissant.
Un *manga* dans la lignée des *YûYû Hakucho* et autre *Naruto*, mais qui manque un peu de recherche et de précision graphique en comparaison...



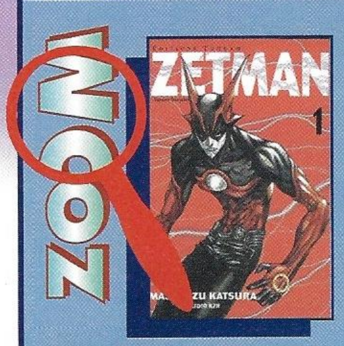
● ***Fake*** 3 de Matô Sanami (7,50 €). Nos amis homosexuels continuent leurs frasques amoureuses entre deux enquêtes parfois très musclées. Alors que le commissaire Barclay cherche à piéger le beau blond dans les coins sombres du bureau, Dee va devoir faire équipe avec une "nana" du FBI délurée ! Amusant et vivant, on regrettera juste que les dessins de la *mangaka* ne soient pas toujours d'excellente qualité.



● ***MW*** 3 de Tezuka Osamu (5 €). Voici le dernier tome des aventures du vengeur sans sentiments. Yuki va devenir complètement fou et chercher à faire subir à l'humanité tout entière ce que le gaz lui réserve, alors que la mort se rapproche peu à peu. Pour cela, tous les moyens sont bons : meurtres, relations sexuelles variées, etc. Parviendra-t-on à temps à stopper sa folie meurtrière ? Difficile face à son intelligence supérieure !
Un *manga* sombre destiné à un public averti, même si ce n'est pas précisé sur la couverture !

● ***Tomie*** 2 d'Ito Junji (9 €). L'effrayante Tomié continue à se développer dans ce second volet. La perfide jeune femme qui rend fou toute personne croisant sa route ne cesse donc de se faire découper en morceaux. Après s'être vengée d'un amoureux transi, avoir pollué l'eau d'un village, réclamé qu'on lui fasse le portrait, éliminé quelques consœurs, été adoptée, elle va faire craquer un jeune homme insensible à son charme mortel et laisser pousser ses cheveux ! Quel programme pour un *manga* d'horreur aussi génial !

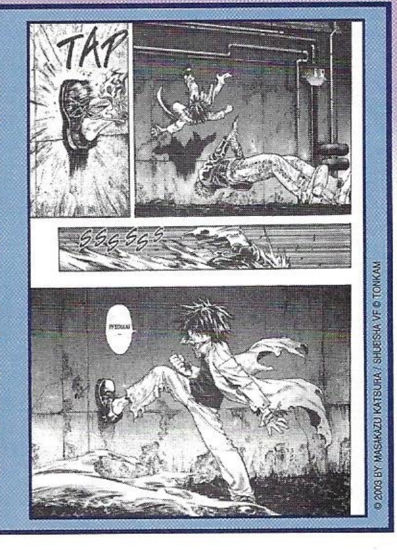




ZETMAN VOL. 1

Après une première tentative sous forme de nouvelle dans le recueil *Zetman*, édité chez Tonkam il y a quelques années, Katsura revient sur le sujet qui lui tient à cœur : les super-héros américains dans le style de Batman. Ce *Zetman* nouvelle génération est également pour lui l'occasion de réaliser une œuvre mature. Finies les jolies histoires gentillettes, nous voilà plongés dans un univers dur et sanglant, et malheureusement très réaliste...
Des meurtres sanglants en série commencent à effrayer les Japonais, alors que l'on fait la connaissance d'un jeune garçon naïf et enjoué qui vit avec son "grand-père" parmi les clochards. Celui-ci est doué d'une force incroyable et loue ses services aux personnes en danger pour gagner un peu d'argent. Malheureusement, le *serial killer* vient faire un tour près de chez lui et va causer des ravages...
Les dessins de Katsura ont encore gagné en qualité avec cette nouvelle série qui promet d'être captivante.

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Katsura Masakazu**
Nombre de pages : **250**
Éditeur : **Tonkam**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **9 €**



© 2003 BY MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA VF © TONKAM

ZOOM

BREMEN VOL. 1 & 2

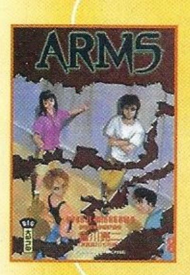
Romio Kasuga est une sorte de punk qui a de grands buts dans la vie mais des moyens pas très sérieux pour y arriver. Il va rencontrer Reiji, un musicien qui, en sa compagnie, va décider d'aller à Tôkyô pour tenter sa chance. Mais pour former un groupe, il manque un bassiste et un batteur…
Aussi déjanté que son titre, Bremen est vraiment très sympathique : baston, personnages charismatiques, histoire motivante et délirante, tout est là pour plaire au lecteur ! Génial !





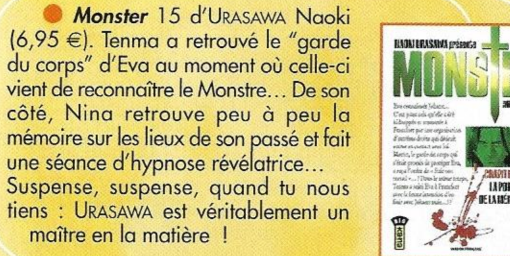
© HARUTO UMEZAWA / SHŪEISHA VF © J'AI LU

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Umezawa Haruto**
Nombre de pages : **225**
Éditeur : **J'ai Lu**
Nombre de volumes : **9**
Prix : **5,80 €**

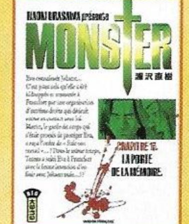


● ***Arms*** 8 de Minagawa Ryôji et Nanatsuki Kyôichi (6,95 €). Le petit groupe de fuyards se dirige vers Gallows Bell, une ville perdue des États-Unis où doit avoir lieu leur rendez-vous, pour découvrir qu'il s'agit d'un piège… Toutefois, ils vont y faire d'étranges rencontres qui vont peut-être changer la donne.

● ***Naruto*** 12 de Kishimoto Masashi (5,75 €). Après un affrontement surprenant face à Neji où Naruto étonnera tout le monde, c'est au tour de Shikamaru d'affronter Temari et son éventail géant. Curieusement, ce combat que l'on aurait pu croire sans importance va lui aussi être intéressant.
Décidément, un *manga* qui se révèle toujours captivant !



● ***Monster*** 15 d'Urasawa Naoki (6,95 €). Tenma a retrouvé le "garde du corps" d'Eva au moment où celle-ci vient de reconnaître le Monstre… De son côté, Nina retrouve peu à peu la mémoire sur les lieux de son passé et fait une séance d'hypnose révélatrice… Suspense, suspense, quand tu nous tiens : Urasawa est véritablement un maître en la matière !



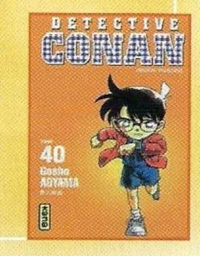
Kana

● ***Akira*** *anime comics* 1 d'Ôtomo Katsuhiro (6,95 €). Kana réitère l'expérience de l'*anime comics* avec le film culte d'Ôtomo Katsuhiro. La qualité d'image est moyenne comme c'est toujours le cas pour ce support reprenant des images du film sans pour autant se baser sur les cellulos originaux. Toutefois, on a l'occasion de pouvoir s'arrêter plus longuement sur les images du long métrage et observer les détails de l'animation.
Le premier tome s'écoule jusqu'à l'étude du corps de Tetsuo peu après son accident sur l'autoroute.

● ***Hunter X Hunter*** 18 de Togashi Yoshihiro (5,75 €). Le dernier affrontement pour terminer le jeu vient de débuter. Gon est bien décidé à mener son plan à terme, et cela quelles que soient les souffrances. Heureusement, son adversaire semble ne pas le prendre assez au sérieux… Un final sanglant avant de débuter une nouvelle aventure "bucolique".

● ***Basara*** 16 de Tamura Yumi (5,75 €). Devenue un tigre blanc dévastateur, Sarasa a perdu la foi, mais une rencontre providentielle va peut-être lui redonner ses convictions et son inflexibilité, alors qu'elle commence à relativiser sa relation avec son pire ennemi… De son côté, Asagi veut faire souffrir Shuri et le vend comme esclave, non loin du refuge de Sarasa. Peu à peu, la rébellion contre l'empereur tyrannique se consolide autour de la jeune femme… Romantique, passionné, ce *manga* est une saga incontournable du *shôjo*.

● ***Détective Conan*** 40 d'Aoyama Gôshô (5,75 €). Ce tome est placé sous le signe de l'amour avec deux rendez-vous passablement mouvementés, entrecoupés de meurtres aux stratagèmes ingénieux mais rapidement déjoués par Conan. Finalement, Conan va devoir sauver les finances de Kogoro et retrouver une connaissance inattendue !
On ne se lasse jamais des déductions juteuses du détective en culottes courtes…



Prévisions des sorties manga Septembre 2004

Titre	Volume	Éditeur
3 x 3 eyes	36	Pika
Ah ! My goddess	28	Pika
Audition	5	Saphira
Beck	2	Delcourt / Akata
Black Cat	9	Glénat
Black Jack	4	Asuka
Blue	1	Sakka
Blues	33	J'ai Lu
Bremen	5	J'ai Lu
BX	1	Delcourt / Akata
Chonchu	8	Tokebi
Coq de combat	9	Delcourt / Akata
Cyborg Kuro-chan	5	Pika
Daigo	3	Kabuto
Devil Devil	9	Pika
Dorohedoro	3	Soleil / Végétal
Dragon Ball Double	20	Glénat
Eiji	16	Kana
Éternité, peut-être	1	J'ai Lu
Eternity	2	Tokebi
Flame of Recca	17	Tonkam
Forget me not	1	Sakka
Fruits Basket	11	Delcourt / Akata
Galaxy Express 999	1	Kana
Gals !	6	Glénat
Gantz	8	Tonkam
Girl Saurus	3	Muteki
Global Garden	3	Delcourt / Akata
High School	8	Tokebi
Hoshin	16	Glénat
I love my life	1	Asuka
Inugami	11	Delcourt / Akata
Inuyasha	14	Kana
I.N.V.U.	4	Saphira
Island	7	Génération Comics
JoJo's	33	J'ai Lu
Kaikisen	1	Sakka
Kamikaze	6	Génération Comics
Karakuri Circus	7	Delcourt / Akata
Ken	4	Génération Comics
Kinderbook	1	Sakka
Kizuna	3	Tonkam
Knight Gunner	3	Tokebi
Kyo	16	Kana
La musique de Marie	1	Sakka
La plume de feu	4	Muteki
Le livre jaune	1	Sakka
Le jour du loup	1	Sakka
Le manoir de l'horreur	4	Delcourt / Akata
Les bijoux	3	Saphira
Lone Wolf & Cub	6	Génération Comics
Ludwig II	3	Génération Comics
Metal Brain	3	Tokebi
Model	5	Saphira
Najica	3	Génération Comics
Nana - Fan book	7.8	Delcourt / Akata
Niji iro togarashi	6	Glénat
Number 5	3	Kana
Parallel	2	Génération Comics
Parasite	10	Glénat
Ping Pong	4	Delcourt / Akata
Pita Ten	1	Soleil / Végétal
Princesse Kaguya	4	Génération Comics
Ragnarök	5	Tokebi
Redrum 327	1	Asuka
Saint Seiya episode G	1	Génération Comics
Say hello to Black Jack	2	Glénat
Seimaden	3	Tonkam
Shaman King	21	Kana
Slam Dunk	29	Kana
Talulu	15	Tonkam
The Tarot café	2	Soleil / Végétal
Tough	26	Tonkam
Un été andalou…	1	Sakka
Urukyu	8	Soleil / Végétal
Vitamin	5	Saphira
Yongbi	8	Tokebi
Yu-Gi-Oh!	30	Kana



PORTE-CLEF NARUTO SD1 5€/piece
PORTE-CLEF NARUTO SD2 5€/piece
<4 cm>
<3 cm>
LOT DE 7 UNITÉ 5€
PORTE-CLEF CHOBIT 25€
GASHAPON FULLMETAL ALCHEMIST 25€
LOT DE 6
ANDROMEDE
CYGNE
SAGITTAIRE
FIGURINE DX ST SEYA 49€
PHOENIX
ANDROMEDE
PEGASE
FIGURINE ST SEYA AURA LUMIERE 22€
7 TRADING FIGURES FINALFANTASY 75€
+1SECRET
<7-8 cm>
50€ les 7
7 COFFRETS BANDAI HK ARMURES D'OR 249€
GASHAPON ST SEYA PART 6 30€
MYTH CLOTH ST SEYA
49€
ARCADIA METAL AVEC LAME
129€
NOUVEAUTÉ
SOUCOUPE GOLDORACK
TONG BAMBOU IDÉAL POUR L'ÉTÉ ! LA PAIRE : 7€
3 TAILLES : S (36) - M (38-40) - L (42)
MARRON
NOIR
COUSSIN ANIME 10€
Taille : 32x32cm
Pantoufles - Taille Unique - 15euro paire
32 X 35 CM
22€
LEMONEKO-02
LEMONEKO-03
25 X 35 CM
SE01
SE02
SE03
SE04
SE05
SE05K
10€
8€
15€
GSAC01
GSAC02
GSAC04
GSAC03
22€
SAC 3
26 X 30 CM
PORTE-MONNAIE 10€
BRIQUET FFX2
BRIQUET FFX
BRIQUET FFX8
METAL 15€
PORTE FEUILLE
FF8 15€
FFX 15€
COFFRET CHAINE+PENDENTIF+BAGUE
FF10 20€
FF8 20€
PORTEFEUILLE + MONTRE FFX2 35€
ARTBOOK
TERADA GFX
VIRTUAL IDOL
Bandeau Naruto 25€
MONTRE BOITE RONDE 23€
FF 8
FF X2
FF X
COFFRET ZIPO
FF8
FFx
20€
DRAGONASH
GACKT
AYUMI
COLLIER JPOP 10€/piece
HIDE1
HIDE2
HIDE3
HIDE4
CHEMISTRY
STRAP PORTABLE HIDE LUMINEUX 5€ <2cm>
PORTE-CLEF TOTORO <2.5cm>
4 FIGURINES ZELDA 20€ SERIE 2
4 FIGURINES ZELDA 20€ SERIE 1
PORTE-CLEF HIDE 4€ <5cm>
PORTE-CLEF ST SEYA 3€ <3cm>
super Promo -20%
Sur le prix des Garages Kits (figurines à monter et à peindre)
P438 1/8 74 €
F0924 1/7 78 €
P468 1/8 58 €
F842 1/8 78 €
PA1 1/8 58 €
F0914 1/8 100 €
F0697 1/8 48 €
SA1 1/8 100 €
F793 1/8 88 €
P458 1/8 45 €
F646 1/8 75 €
P387 1/6 45 €
P447 1/8 45 €
P147 1/8 38 €
P174 1/8 45 €
P177 1/7 38 €
F715 1/8 58 €
P446 1/8 38 €
F714 1/8 58 €
F923 1/8 58 €
F883 1/8 75 €
F840 1/8 75 €
TEL 1/8 88 €
F949 1/8 48 €
P123 1/8 45 €
F718 1/8 54 €
F906 1/8 48 €
A4 1/8 45 €
P382 1/8 54 €
P147 1/8 100€
P119 1/7 48 €
P308 1/8 42 €
P238 1/8 42 €
F773 1/8 108 €
P280 1/8 45 €
P136 1/8 38 €
P149 1/8 78 €
PST855 PST856 PST857 PST858 PST859 PST860 PST861 PST862 PST863 PST864 PO697 GTO3 PO837 PST805 PST803 PO718 PO717
PST833 PST834 PO690 PST239 PST843 PST844 PST845 PST846 PST847 PST848 PST849 PST850 PST851 PST852 PST853 PST854
POSTERS 2.30€
STO335 STO336 STO265 STO2 STO27 NST167 NST182 STO325 STO105 STO40 STO233 NST337 NST151
STO348 STO371 STO370 STO361 STO358 STO362 STO360 STO361 STO368 STO363 STO364 STO365 STO366
STORES tissus 15€
POSTER (5MINIMUM PAR COMMANDE)



WHAT IS THE MATRIX ?

Cerise sur le gâteau, le jeu est livré avec un DVD bonus (au Japon) intitulé *The Matrix,* spécialement produit pour le 20e anniversaire de la série. Au menu, plusieurs condensés de la série TV pour différentes périodes et incarnations, vidéos promotionnelles et une énorme compilation des publicités destinées aux jouets de l'époque (qui ont pris un aspect très kitsch comme souvent pour les productions des années 80). Un DVD magnifique qui a de grandes chances d'émerveiller encore les amateurs plus que le jeu lui-même.

TRANSFORMERS

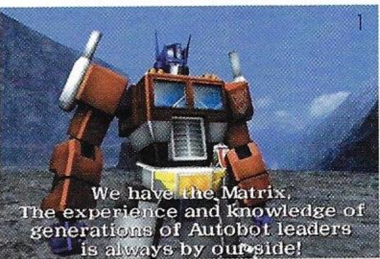
FORT DE LA VAGUE DE NOSTALGIE QUI A FRAPPÉ AUTANT LE JAPON QUE L'OCCIDENT, TAKARA RESSORT DE SES CARTONS DES PROJETS METTANT EN SCÈNE LA SAGA ORIGINELLE DE TRANSFORMERS. LES FANS SERONT AUX ANGES.

Certaines séries des années 80 (*Saint Seiya* ou, comme dans le cas suivant, *Transformers*, n'ont pas eu de chance. Elles ont profité massivement des soutiens des fabricants de jouets, comme Bandai, mais leur avatar vidéoludique est resté quasiment au point mort. Les jeux vidéo étaient alors graphiquement bien plus sommaires ; souvent on se contentait simplement d'imaginer ce qu'était la bouillie de pixels affichés à l'écran. C'est ainsi que le public de la Famicom eut le plaisir de découvrir notamment *Transformers : Convoy no Nazô (le mystère de Convoy)*, un jeu réputé auprès des collectionneurs de jeux comiques pour son extrême nullité. Vint l'oubli.

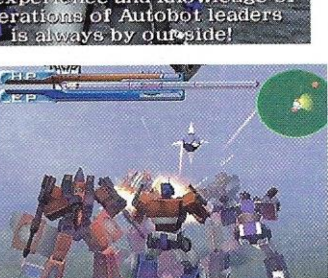
Nostalgia

Vingt ans plus tard, et c'est la résurgence des licences de dessins animés du passé. Les jouets sont réédités, les studios planchent sur de nouvelles séries, les *comics* se vendent par milliers aux États-Unis. Takara, désireuse de répondre à ce public allant croissant et de renflouer son tiroir-caisse, charge Winky Soft (développeur légendaire de *Super Robot Taisen* à son heure de gloire, époque 16/32 bits) de réaliser un jeu d'action, qui s'appellera pudiquement *Transformers*.

More Than Meet the Eyes



Le jeu s'organise comme un jeu d'action traditionnel, de manière assez répétitive, comme l'étaient un peu les épisodes à l'époque. Le cycle discussion, combat et victoire va se répéter ainsi, et ce pour les deux camps. Eh oui, car Takara n'a pas oublié que les Decepticons sont aussi charismatiques que machiavéliques. Le joueur pourra donc choisir son camp, créant ainsi deux aventures différentes (une seule et même histoire vue sous un angle différent à chaque fois). Les situations sont conformes aux personnages, les dialogues bien sentis, et les acteurs s'en sortent convenablement. On sent que les développeurs sont aussi des fans, car les personnages sont dans leur ensemble respectés. Et il y'en a beaucoup ! Plus d'une centaine apparaissent dans le jeu. C'est vraiment le point fort du jeu, la surprise qu'on a à découvrir les personnages que l'on aime, qu'ils viennent par eux-mêmes, qu'ils soient dans le camp ennemi ou cachés.



Gris comme le Metal

Malheureusement, toute médaille a son revers. La réalisation peut être qualifié de très sommaire, pour ne pas dire exécrable. Ça manque de textures qui attrapent l'œil, et il se dégage des décors une impression de grisaille. Les musiques sont pour la plupart réminiscence de Vince DiCola (compositeur du film, et de *Rocky IV*), passant dans des styles très variés mais avec plus ou moins de succès. Le jeu s'avère en plus très répétitif, ce qui lassera tout joueur ne connaissant pas la série (bien qu'une voix *off* donne des précisions sur l'identité des robots sortis du troupeau). Et pour finir, le maniement n'est pas des plus réussis.

Qu'en reste-t-il alors ? Le plaisir de jouer avec les « vrais » Transformers, ceux qui nous ont fascinés tout jeunes, est là et c'est une occasion suffisamment rare pour sauter sur elle. Sans aller dans des prouesses de jouabilité des vétérans des jeux d'action (bien au contraire même), le jeu plaira forcement aux fans, conquis d'avance par le manque de jeu autour des mythiques robots. Le mythe sera-t-il relancé commercialement parlant sur les écrans ? Konami a déjà inclus Optimus Prime et plusieurs robots dans son jeu *DreamMatch Mix*, amalgame de bons nombres de héros de plusieurs éditeurs et surtout Atari qui vient de sortir un excellent jeu basé sur *Transformers Armada* dont nous ne manquerons pas de reparler. L'assaut est relancé.

Daniel Andreyev



1 – Optimus Prime, même dans le bourbier, impose le jeu de sa classe
2 – *Transformers* essaie tant bien que mal d'imiter *Sangoku Musô (Dynasty Warriors)*, le jeu du moment qui cartonne
3 – Bien entendu, on retrouve les transformations, avec ici Soundwave
4 – Les combos hit, malheureusement assez monotones
5 – Les autobots reçoivent comme premier soutien les robots les plus pourris avec en tête Bumblebee
6 – Les séquences en CG sont assez réussies et fidèles à l'esprit originel

ZAMBOT 3

Plus grand que grand

DEPUIS PLUS DE 5 ANS, BANDAI JAPON NOUS PROPOSE UNE COLLECTION D'UNE QUALITÉ IMPRESSIONNANTE, AVEC DES ROBOTS TOUJOURS PLUS BEAUX TIRÉS DU "BESTIAIRE" CLASSIQUE DES SÉRIES TV ANIMÉES. COUP DE PROJECTEUR SUR ZAMBOT 3, LE DERNIER NÉ IDENTIFIÉ SOUS LE CODE DE GX-23 SORTI CET ÉTÉ.

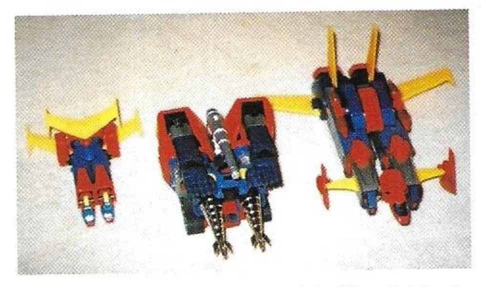
Ça ne plaisante pas avec Zambot 3 ▷



△ L'Ion Cannon, une arme énorme qui doit tenir sur un socle à part



◁ Zambird ne paie pas de mine mais déborde d'accessoires



▽ Trois véhicules aux capacités différentes

Zambot 3 est un robot géant typique des années 70 qui fait partie de ces séries que nous ne connaissons pas en France. Transformable en petit véhicule, il est doté d'un arsenal original et complet. Celui-ci est aussi grand que son prédécesseur également transformable, Combattler V, mais de très grandes différences distinguent les deux engins.



Trois véhicules

Le robot se transforme en trois véhicules, deux volants et un terrestre.

Le terrestre, Zambull, correspond au buste et aux bras, lesquels mettent les mains en position lance-missiles. Détail mineur : des forets d'excavation lui sortent du bassin, des éléments interchangeables donc, tout comme les chenilles qui seront remplacées par une version aux proportions plus petites pour la version robot.

Zambase correspond aux jambes qui se transforment en engin volant. Au bout des "pieds" se trouvent deux cockpits, ouvrables qui cachent de minuscules pilotes, dont l'un d'eux est reconnaissable comme étant le chien Jonishiki. Un élément supplémentaire peut se positionner dessus, lequel, pour la version robot, se place dans le dos.

Enfin, le Zambird est une sorte d'engin volant qui peut se transformer en "petit" robot.

Petit robot deviendra grand

Le Zambird vaut à lui tout seul l'achat de ce Chogokin (d'ailleurs, Bandai propose ce seul élément du robot dans une boîte séparée appelée GX-23 A, au prix de ses "petits" frères).

Étonnamment bien articulé malgré sa taille, il cache en son sein la tête du robot complet, et l'on peut lui fixer quatre torses différents (qui ont bien sûr des fonctions différentes avec le signe lunaire). Mais surtout, en position robot, il peut placer un ceinturon garni de tous les accessoires nécessaires à son arme à feu.

Il s'agit du Zambo-magnum avec toutes les pièces pour obtenir un canon court ou un canon long. Il a aussi un chargeur spécial, façon Tommy-gun, pour tirer plus longtemps. Le souci du détail est à ce point poussé qu'on peut lui enlever le chargeur, le viseur, etc.

Pour tenir l'ensemble, on trouvera deux sets de mains ouvertes ou fermées.

Fort beau robot

Ces trois éléments réunis, nous avons donc Zambot, énorme, totalement articulé même s'il n'est pas aussi souple que son grand frère Combattler V. Les trois véhicules ont une parfaite cohésion, et même s'il reste fragile, c'est un véritable plaisir de manipuler la bête.

Mais un tel engin ne serait pas complet sans ses attaques spéciales, lesquelles peuvent se reproduire grâce à ses nombreuses armes blanches, son méga-canon, ses shurikens et son… croissant de lune ornant son front pour une superbe « *moon attack* » (bien avant *SailorMoon*) ! D'autres éléments peuvent encore se greffer au géant d'acier ; nul doute que vous découvrirez encore d'autres fonctions cachées à tous ses accessoires.

Prix d'excellence

Voilà une fois de plus un chef-d'œuvre de techniques, qui réunit à lui seul des années d'expérimentation au sein de Bandai. Il s'agit là d'un objet pour collectionneurs, en grande partie en métal, avec des pièces petites et fragiles. Le souci du détail , sa taille, son poids et son prix (17 800 ¥) le réservent bien évidemment aux collectionneurs avertis. Et pour l'obtenir, vous devrez le commander au Japon ou passer par quelques boutiques spécialisées dans l'import (mais attention au prix !). Prochains sur la liste, le doyen des robots géants, Tetsujin 28, et les adversaires de Mazinger Z, Garada et Doublous.

Yvan West Laurence

Remerciements à Jean-Marc Imbert.

◁ Quand ça le "lance", Zambot fait feu de tout bois

Jouets News

Rubrique réalisée par Yvan West Laurence et Meko

LES NOUVEAUTÉS EN JOUETS SONT LÉGION MÊME DANS NOS CONTRÉES À LA RENTRÉE

Vous trouverez ce mois-ci un large choix, que ce soit pour les nostalgiques ou les amateurs de vraies nouveautés, du Japon ou des États-Unis, en rapport avec des dessins animés.





JUSTE ÊTRE UN BISOU

Enfin ! Jemini distribue les nouvelles peluches des Bisounours un peu partout et les nostalgiques de ces oursons multicolores qui fêtent déjà une vingtaine d'années d'existence, pourront comparer les nouveaux venus avec leurs ancêtres, qu'ils ont sans doute conservés. Avec trois tailles différentes, il y a de quoi se faire une collection très complète.



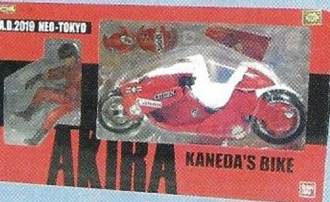
ARALE IS BACK

La petite androïde fabriquée par le facétieux Dr Slump débarque en force dans le monde des *gashapons* au Japon, à l'instar de son petit frère Songoku et ses nombreuses figurines *Dragon Ball*. Bandai nous démontre une fois de plus ses capacités avec des reproductions magnifiques des illustrations du *manga* !

MAQUETTES

Macross Zero : Le dernier né des modèles lancés par Hasegawa voilà 3 ans est le VF-0B, une valkyrie de Macross Zero biplace qui n'apparaît d'ailleurs pas dans l'OAV. Ses caractéristiques, mis à part le nez de l'appareil conçu pour recevoir les deux pilotes et la tête (façon VF-1D), sont identiques au VF-0S, une taille impressionnante et une planche de décalcomanies qui ne permet guère de fantaisie. Si vous êtes bricoleur et ne voulez pas attendre un hypothétique VF-0D, il vous faudra remplacer les ailes à géométrie variable par des ailes fixes façon F-15 !

Nausicaä de la vallée du vent : Bandai propose la réédition des maquettes de Nausicaä, vendue auparavant chez Tsukuda Hobby. Pour l'occasion, certains détails, comme la tête de la princesse ou son animal Této ont été améliorés.





TEEN TITANS

Distribués par Bandai France, cette collection très complète de jouets de la nouvelle série animée des *Teen Titans* (très influencée japonais, d'ailleurs) est disponible pour partie depuis juin dernier.

Nous retrouvons donc des personnages relookés pour adolescents en mal d'aventures de super-héros avec Robin (oui, le coéquipier de Batman), Cyborg, Raven, etc. Trois tailles existent pour l'essentiel : de grandes figurines 15 cm avec différentes fonctions, plus nombreuses et vendues par deux ou avec accessoires, les 9 cm, et enfin de toutes petites figurines de 3 cm vendues dans un *packaging* original rappelant les *comics*, mais avec parfois des versions Super Deformed à la japonaise. D'autres modèles, dont la fameuse tour Titans, soit en monobloc, soit en « version électronique » pour les figurines 9 cm, devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes.





KANEDA'S BIKE

Voilà quelques années, c'est la société américaine de McFarlane qui nous proposait de fort belles figurines d'*Akira* et bien entendu la moto de Kaneda. Le célèbre engin était disponible avec ou sans son conducteur ; c'était déjà une très belle reproduction, bien qu'en plastique. Cette fois-ci, c'est Bandai Japon qui crée la surprise en proposant une très belle reproduction en métal de la moto rouge, une véritable petite merveille : les roues tournent, le guidon peut s'élever et les amortisseurs fonctionnent vraiment. On peut en enlever les pièces de carrosserie pour admirer les détails intérieurs en métal. On peut également placer un pare-brise sans partie transparente. Et pour couronner le tout, une figurine de Kaneda, fixe, mais très ressemblante en position assise. L'ensemble est vendu 7 000 ¥. La moto attend déjà une réédition au Japon.

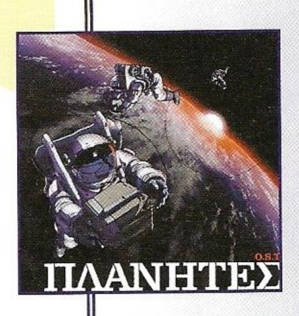




CD Sélection

Rubrique réalisée par Denis, Yvan, Nicolas, Alex, Nicolas, Diane, Sébastien, Pierre-Luc et Olivier

PLANETES
ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.1



Comme son nom l'indique, ce CD est le premier *opus* consacré à la récente adaptation animée du *manga* éponyme de YUKIMURA Makoto. La musique est signée NAKAGAWA Kôtarô (*Scry-ed*, *Geobreeders*), lequel livre ici une partition à dominante orchestrale où, néanmoins, s'intercalent quelques morceaux très jazz — rappelant en cela, par exemple, la B.O. de *Cowboy Bebop*. Dès les premières mesures, le décor — à savoir le vide interplanétaire ! — est planté de façon magistrale, et les plages suivantes, plutôt mouvementées, ne font que préciser le tableau, par petites touches successives. Point trop de thèmes répétés dans ce disque — il ne s'agit pas, après tout, d'un « vrai » *space opera* —, l'accent est plutôt mis sur l'ambiance, chaque moment de l'*anime* bénéficiant de son « morceau » propre. La tonalité générale est plutôt gaie et enlevée, même si une certaine nostalgie (peut-être le mal de l'espace ?) envahit peu à peu l'auditeur, surtout dans la seconde partie de l'album. Côté chansons, on est gâtés puisque les deux très sympathiques génériques, *Dive in the sky* et *Wonderful life*, composés et interprétés par SAKAI Mikio, sont fournis ici en version longue. Figure également sur ce CD une jolie chanson écrite par KUROISHI Hitomi (*Last Exile*) dont le style éthéré se reconnaît dès les premières notes. Un album intéressant, donc, pour une série plus que prometteuse.

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61235
Durée : 51'48"
Morceaux : 21
Origine : Japon
Prix : 2 900 ¥

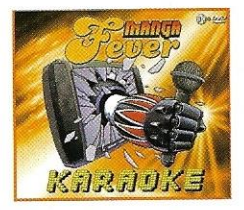
SPACE COBRA
COMPLETE SOUNDTRACK



En France, nous avions eu le privilège d'avoir les musiques de *Cobra* sur CD il y a bientôt dix ans grâce à Animusik, mais l'album sorti à l'époque n'était pas complet. Les fans vont être comblés avec ce double CD sorti il y a quelques mois au Japon qui regroupe enfin l'intégralité des musiques composées par le talentueux HANEDA Kentarô (*Sherlock Holmes*, *L'Île au trésor*). Ce sont pas moins d'une trentaine de morceaux supplémentaires qui viennent s'ajouter à ceux que nous connaissions déjà et qui ont été entièrement remasterisés. Le son stéréo est remarquable, comparé à d'autres B.O. de l'époque, et permet de profiter au mieux de la musique de HANEDA, disciple de ÔNO Yûji (*Captaine Flam*, *Lupin III*), et qui s'inscrit pleinement dans le style jazz « *big bang* », c'est-à-dire une musique jazz rock très dynamique et dotée d'un grand orchestre. Parmi les thèmes inédits, de nombreuses déclinaisons instrumentales du générique de début, et surtout des morceaux très attendus comme le thème de l'Homme de Verre (CD 1, N° 14) et surtout la musique dramatique qui conclut plusieurs épisodes (CD 2, N° 11). En plus des BGM de la série, on trouve sur ce CD les génériques (en versions courtes et longues), leur version *karaoke*, ainsi que trois *image songs*. Le livret est un peu avare en images, mais il offrira quelques commentaires (en japonais) sur chacune des pistes. Bref, un achat indispensable pour ceux qui veulent se replonger dans cette splendide B.O.

Éditeur : Columbia
Référence : COCX-32609~10
Durée : 71'52" + 69'10"
Morceaux : 38 + 26
Origine : Japon
Prix : 3 990 ¥

Manga Fever • Karaoke



IDP édite aujourd'hui un CD avec une sélection de 16 titres du spectacle musical Manga Fever (présenté lors de Japan Expo de juillet 2003). Un DVD *karaoke* l'accompagne, mais celui-ci ne contient nullement la représentation en vidéo. Aucune image du concert, ni des dessin animés évoqués, uniquement les paroles qui défilent sur un *playback*. Décevant pour qui aura apprécié ce spectacle novateur !

IDP / France / 20 €

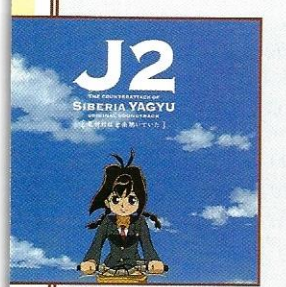
DRAGON BALL
BANDE ORIGINALE DU DESSIN ANIMÉ



Après *Dragon Ball Z*, Loga-Rythme fait une fois encore honneur au compositeur KIKUCHI Shunsuke (*Goldorak*, *Albator 84*) en éditant un double CD dédié à *Dragon Ball*. Une bonne soixantaine de plages permettent de se replonger dans l'univers de la série de TORIYAMA Akira. Cuivres et violons alternent mélodies tantôt douces, tantôt rythmées ou comiques. Du thème de l'Armée du Ruban Rouge à celui de Piccolo, on a droit à la grande majorité de BGM (*background music*) du dessin-animé que nous connaissons tous. Les musiques correspondent toutefois en tout point à ce qui avait été édité au Japon, dans la CD-Box de *Dragon Ball & DBZ*. Certaines musiques sont d'ailleurs réutilisées par la suite dans *Dragon Ball Z* (*Son Goku contre Piccolo Junior* par exemple). *La princesse endormie*, extrait du second film, est particulièrement marquante puisqu'elle correspond à la mort de Végéta dans *DBZ*. Loga-Rythme n'oublie pas les génériques, puisque outre le disgracieux générique français d'Ariane, on peut apprécier ses homologues nippons en versions TV, *single* et instrumentale. La chanson du troisième film est même présente à la fin du second CD. Le livret (20 pages) accompagnant le tout est généreusement illustré et permet comme toujours d'apprécier les paroles des génériques japonais ainsi que leur traduction. Un petit topo sur la série et les musiques, ainsi que des biographies de TORIYAMA et de KIKUCHI, sont également au programme. Un double CD qui mérite une place de choix dans votre discothèque de B.O. !

Éditeur : Loga-Rythme
Référence : LR-677038
Durée : 54'16" + 54'40"
Morceaux : 36 + 31
Origine : France
Prix : 20 €

JÛBEI-CHAN 2
THE COUNTERATTACK OF SIBERIA YAGYU ORIGINAL SOUNDTRACK ALBUM



Nous vous avions parlé dans l'AL n° 80 du CD de la première saison de *Jûbei-chan*. Voici celui de la toute nouvelle série consacrée au petit *samourai* à vélo. La musique est à nouveau signée MASUDA Toshio (*Hand Maid May*, *Mahoromatic*, *Ai Yori Aoshi*), lequel, fidèle à ses habitudes, nous livre une partition agréable et variée, très représentative de son "style". En dehors du thème principal qui ouvre l'album et mélange avec bonheur rythme techno et violon à la Didier LOCKWOOD, les morceaux se partagent assez équitablement entre plages d'action et thèmes romantiques. Dans ces derniers, les claviers et le violon jouent un rôle prépondérant et certains d'entre eux, comme la plage N° 16, vous arracheront sans doute quelques larmes. Sujet de l'*anime* oblige, quelques sonorités très japonisantes émaillent çà et là la partition, mais sans lourdeur excessive. De façon générale, la musique est jolie et bien composée, et la présence de « vrais » instruments lui donne une profondeur assez appréciable. Question chansons, on trouve sur ce CD le générique de début (en version TV) et une *insert song* écrites par la regrettée OKAZAKI Ritsuko (chansons de *Fruits Basket*), ainsi qu'une *character song* composée par MASUDA lui-même. En prime, on a également droit à une (courte) chanson russe... en japonais ! Bref, un album sympathique à souhait, pour passer de bons moments installé dans son sofa....

Éditeur : Starchild
Référence : KICA-633
Durée : 55'52"
Morceaux : 25
Origine : Japon
Prix : 2 857 ¥

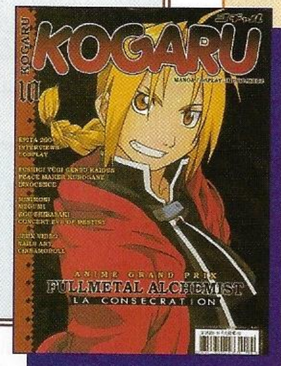
RAPPEL
Shaman King

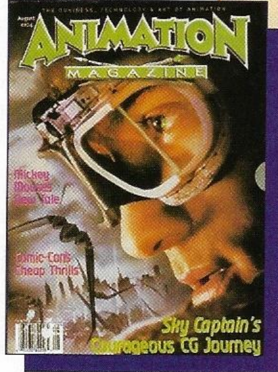


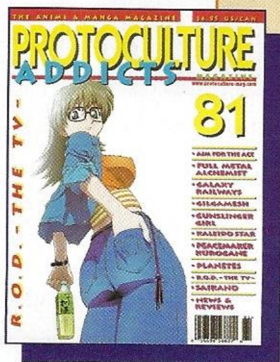
Shaman King est diffusé depuis un an sur Fox Kids et vient de sortir en DVD chez Déclic Images. Néanmoins, avant d'arriver en France, cette série tirée du *manga* de TAKEI Hiroyuki est passée entre les mains de 4Kids Entertainment qui, comme pour *Pokémon* ou *Yu-Gi-Oh!*, en a profité pour la remanier et surtout refaire l'ensemble de la bande-son. Pour découvrir génériques et musiques originales, on peut se plonger dans *Melody of the Spirits*, le premier album *soundtrack* japonais de la série. Sans être très originales, les compositions d'ÔMORI Toshiyuki (*Yôko chasseuse de démons 2 & 3*, *Basara*, *Pretear*) ont quand même plus de charme que les musiques américaines. Tantôt jazzy, reggae ou comiques au début, elles basculent ensuite vers des thèmes plus conventionnels (illustrant les combats et la tension). Côté chansons, ce CD ne contient que les seconds génériques originaux en version TV, interprétés par HAYASHIBARA Megumi. Ils n'ont évidemment rien à voir avec le générique français (basé sur l'américain).

Starchild / Japon / 3 000 ¥ / Réf. : KICA-575









Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Contactez-les pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !

Japan Vibes n° 12, 4,90 € : Au menu de Japan Vibes, retrouvez des articles sur *Soul Taker*, *Mahô sensei Negima*, *Dragon Head*, *Najica* ou encore *Rahxephon*. Découvrez aussi ADACHI Mitsuru, et faites la rencontre de TAMIKO Inoue ou de KAWAÏ Kenji. Les amateurs de *j-pop* retrouveront quant à eux l'actualité du disque au Japon et des interviews de DIR EN GREY ou KISAKI PROJECT. Avec, comme toujours, des pages littérature et culture.

Coyote n° 11, 5,40 € : Coyote nous fait découvrir *Paranoïa Agent*, *Yukikaze*, *Soul Taker*, *Ayashi no Ceres*, *Nadia* ou encore *Last Exile*. On nous propose aussi un reportage sur Cannes 2004, un entretien avec Tony JA de *Ong Bak* et un papier sur le pop japonaise. Le lecteur retrouvera aussi l'actualité du *manga*, de l'animation et des films de Hong Kong ainsi que les BD du *Mystère d'Aloa*, de *Sentai School*, *Strike* et même de *Slasher*. Une véritable curiosité, puisqu'il s'agit d'un *manwha* inédit en France ! Vendu avec un double poster de *Ayashi no Ceres* et *Last Exile*.

Dixième Planète n° 30, 6 € : Dans ce magazine qui atteint déjà son 30e numéro, retrouvez des articles sur les jouets de *Hellboy*, du *Seigneur des anneaux*, des *Maîtres de l'univers*, de *Catwoman* ou encore de *Star Wars*. Le magazine propose aussi l'actualité de toutes les dernières sorties jouets.

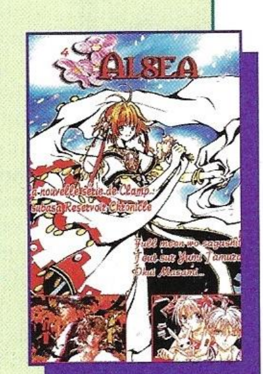
Kogaru n°10, 4,90 € : On nous parle ici du *Portrait de Petit Cosette*, de *FullMetal Alchemist*, de *Fushigi Yûgi - Genbu Kaiden*, de *Peace Maker Kurogane* ou encore de *Innocence*. Les amateurs de *j-pop* retrouveront quant à eux avec plaisir des papiers sur MINIMONI, MEGUMI ou SHIBASAKI Kô. Mais, Kogaru n'oublie pas pour autant de vous faire découvrir l'actualité du *manga*, de l'animation et de la musique ! En prime, quelques pages de *cosplay* et une méthode pour créer le manteau de Edward Elric de *FullMetal Alchemist*.

Animation Magazine n° 139, 5,95 $: Animation Magazine s'intéresse ce mois-ci au film *Sky Captain and the World of Tomorrow* et plus particulièrement à ses effets spéciaux. Les super-héros se retrouvent aussi sous les feux de la rampe avec la dernière mouture animée de *Batman*, ou encore les prochains *comics* à être adaptés en films. Sinon, le magazine couvre à son habitude l'actualité du monde de l'animation et des effets spéciaux. Contact : *Animation Magazine, 30941 West Agoura Road, Suite 102, Westlake Village. CA 91361*. Site : *www.animationmagazine.net* .

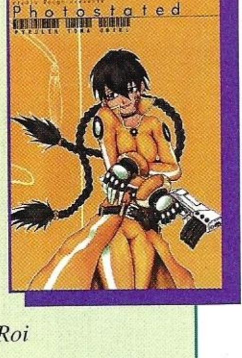
Protoculture Addicts n° 81, 4,95 $: Ce dernier numéro nous plonge dans les *anime* de *Larme Ultime*, *Gilgamesh*, *Planetes* et *Peace Maker Kurogane* avec présentation de la série, personnages et résumés. Des focus sont aussi consacrés à *Ace wo Nerae*, *FullMetal Alchemist* ou encore *Gunslinger Girl*. On retrouve également toutes les sorties DVD, films, *manga* et musiques disponibles au Canada. Contact : *Protoculture, P.O. Box 1433, Station B, Montreal, Qc, Canada, H3B 3L2*. Site : *www.protoculture-mag.com*.

Fanzines

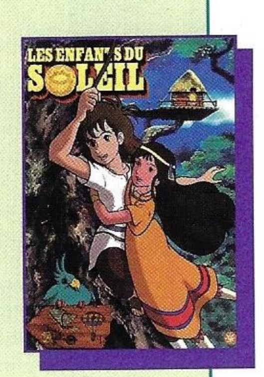
Quel que soit le renseignement que vous désirez obtenir sur les fanzines cités, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.



Alsea n° 4, prix 3 € + 1,50 € de F.P. Des couleurs qui flashent pour un A5 bien assemblé. Le nouveau numéro commence avec une bonne présentation, ce qui n'est jamais un mal. Et le contenu, me direz-vous ? Eh bien, dans le but de vous faire découvrir de nouvelles séries, voici les dossiers sur *Full Moon o sagashite*, TAMURA Yumi (avec un dossier qui présente *Basara*, mais aussi ses œuvres annexes), culture avec les uniformes (n'allez pas baver sur les *sailor-fuku*, canaillous), les nouveautés en *manga* de CLAMP (*Tsubasa Reservoir Chronicle* et *XXX Holic*), et pourquoi pas un peu de *j-pop* avec Okui Masami ?
Contact : *Équipe Alsea C/O Vanessa LE MARREC 36 rue de Lorraine - 92300 Levallois-Perret*
E-mail : *suziesuzy_alsea@yahoo.fr*

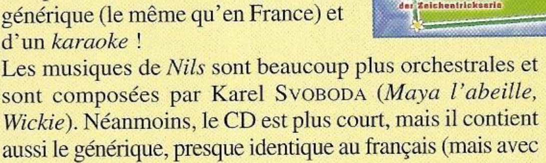


Photostated n° 1, prix 4 € + 1,11€ de F.P. Vous voyez ce qu'est un *dôjinshi* ? Pour rappel, c'est un fanzine japonais (souvent de *manga* et *fan-art*). De nombreux fanzines avaient essayé de se rapprocher du modèle, mais personne ne s'était autant approché de l'original. Même format, couverture couleur sans saturation, avec massicotage et trames intérieures réglées au mieux pour éviter le moirage. Tous ceux qui ont essayé reconnaîtront le travail effectué. Quant aux autres, lecteurs avant tout, ils pourront se délecter d'un *dôjinshi shônen* pur jus pour *otaku*, avec tout ce qu'il faut de *fan-service*. Dépêchez-vous, il risque d'y avoir une OPA sur le stock !
Contact : *Toma MOINDRON - Fanzine Photostated 37 chemin de Montval à la montagne - 78160 Marly-le-Roi*
E-mail : *studiorough@ifrance.com*



Les Enfants du Soleil n° 6, prix 4,50 € + 1,50 € de F.P. (et envoyé aux membres de l'association). Toujours aussi passionnés, les membres de l'association Les Enfants du Soleil vous font découvrir de nouvelles facettes des fabuleuses Cités d'or et des civilisations rencontrées dans la série. Cette fois, il est question des quipus, ces fameuses cordelettes porteuses de messages. On trouve aussi l'empire de Mû (un pendant de l'Atlantide ?), un portrait de Sancho et Pedro (véritables héros de la série à n'en point douter), une fiche sur le Solaris (le navire géant de l'empire de Mû). Et, toujours sur les traces d'Esteban et ses amis, guidez vos pas vers le Mexique.
Contact : *Les Enfants du Soleil - 8 cours des Juilliottes 94700 Maisons-Alfort* - Site : *www.enfants-du-soleil.org*
E-mail : *contact@enfants-du-soleil.org*

GENERATION FERNSEH-KULT ALICE IM WUNDERLAND NILS HOLGERSSON



La label allemand Hi-Hat Records continue de rééditer les musiques de plusieurs séries des années 70-80 dont la B.O. avait été refaite, soit pour l'Allemagne, soit pour d'autres pays européens (comme la France). Après *Heidi*, *Wickie* et *Pinocchio*, sont sortis cet été *Alice au pays des merveilles* (*Alice im wunderland*) et *Nils Holgersson*.
Les musiques d'*Alice* sont signées Christian BRÜHN (*Silas*) et l'album est un des plus complets de la collection. Si les thèmes restent très « synthé », ceux qui connaissent la série apprécieront de les retrouver. Le CD est complété d'une version anglaise du générique (le même qu'en France) et d'un *karaoke* !
Les musiques de *Nils* sont beaucoup plus orchestrales et sont composées par Karel SVOBODA (*Maya l'abeille*, *Wickie*). Néanmoins, le CD est plus court, mais il contient aussi le générique, presque identique au français (mais avec moins de paroles).
Il est toujours possible de se procurer ces CD *via* Internet (sur *www.amazon.de*, par exemple).

NHK TAIGA DRAMA SHINSENGUMI TV ORIGINAL SOUNDTRACK

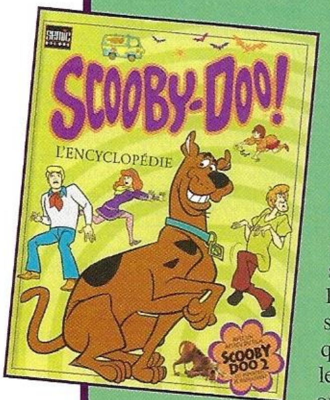


La plupart des compositeurs connus ne se contentent pas de travailler pour les studios d'animation : ils écrivent bien souvent des musiques de jeux ou de *dorama* (téléfilms). Pour ce qui concerne la très récente fresque historique télévisée *Shinsengumi !*, la musique est due au trop rare (une œuvre par an !) HATTORI Takayuki, auteur des musiques de *Nadesico*, *Mao-chan* et, dernièrement, d'*Harlock : Last Odyssey*. C'est, du reste, de cette dernière œuvre que la présente partition se rapproche le plus : entièrement symphonique, la musique de *Shinsengumi !* fait revivre majestueusement, et avec un souffle épique digne d'Ennio MORRICONE, une des pages de l'histoire du Japon que l'on a pu par ailleurs voir évoquée dans l'*anime* de *Kenshin* ou, récemment, de *Peace Maker Kurogane*. En dehors du très lyrique thème principal (qui ouvre et clôt le CD), les mélodies sont variées et, de façon générale, assez enjouées — dans le genre martial —, sauf vers la fin de l'album, plus grave et nostalgique. L'orchestration est à la fois intelligente et pleine de sensibilité, tirant parti de toutes les ressources de l'orchestre — avec une mention spéciale pour les percussions. Au final, cela donne un album de très haute tenue, que tous ceux qui aiment par ailleurs l'œuvre de HATTORI devraient se procurer d'urgence.

Éditeur : Universal
Référence : UCCS-1053
Durée : 62'53"
Morceaux : 23
Origine : Japon
Prix : 2 667 ¥

Art books & Livres

L'ENCYCLOPÉDIE SCOOBY-DOO



Les amateurs des aventures fantastico-policières de Scooby-Doo seront ravis de découvrir cette mini-encyclopédie éditée en France par Semic. Au menu, un tour complet des héros du dessin animé de Hanna & Barbera, avec pour chacun une fiche signalétique, une illustration commentée et quelques anecdotes tirées de leurs aventures. Bien sûr, Sammy et Scooby se voient attribuer la part du lion. Ensuite, on découvre la sympathique galerie des fausses créatures que nos héros ont dû démasquer au cours de leur carrière, et certains lieux bien effrayants où ils ont dû poser les pieds. L'ouvrage se conclut par un court résumé des 25 épisodes de la série de 1969… Au chapitre des bémols, on regrettera que l'encyclopédie essaye de faire la jonction entre l'*anime* et le film, se contredisant parfois. Ensuite, ce livre de 28,3 cm sur 22,3 ne compte que 47 pages ! Il se destine d'ailleurs clairement aux plus jeunes, au vu du ton utilisé et de la taille de la police de caractère. On est en droit de s'étonner d'une telle chose : on imaginait cette encyclopédie destinée aux nostalgiques de la série, plutôt qu'à la nouvelle génération. Malgré tout, ce livre bien sympathique vous coûtera 12 € et permettra, pourquoi pas, à votre petit cousin ou nièce de découvrir cette excellente série.

BASTARD!!

DATABOOK



Dix-sept ans. Cela fait déjà dix-sept ans qu'a commencé le (seul) *manga* d'Hagiwara Kazushi (publié en France aux éditions Glénat) et il n'est toujours pas terminé. Le dernier tome en date (le 23) ne fut publié au Japon qu'en avril dernier après trois ans d'attente (durant lesquels l'auteur a préféré redessiner certaines planches de ses premiers tomes pour une réédition *DeLuxe* de ceux-ci).

Parallèlement à la publication de ce volume, fut édité un *data book* très complet sur la série. Divisé en 10 grandes parties distinctes, il satisfera principalement deux types de public : les fans de la série et ceux d'Hagiwara. En effet, les premiers se régaleront avec une succession d'informations sur les personnages (principaux, secondaires, angéliques, démoniaques, humains, monstrueux et autres), leurs pouvoirs et une carte du monde dévasté du *manga*. Les seconds, quant à eux, découvriront une présentation exhaustive des différents produits dérivés de *Bastard !!* (des CD aux *dôjinshi* en passant par les OAV) ainsi que les multiples travaux et états d'âme de l'auteur. De quoi devenir incollable sur l'univers d'Hagiwara et, pourquoi pas, organiser un jeu de rôle avec vos amis à partir de sa série (à condition également de lire le japonais). À 619 ¥ les 270 pages d'informations, on peut parler là d'un bon investissement. Et avec cet ouvrage très clair, peut-être Hagiwara arrivera-t-il à se sortir de l'imbroglio dans lequel il a plongé son *manga*.

LE GUIDE DU MANGA

FRANCE : DES ORIGINES À 2004

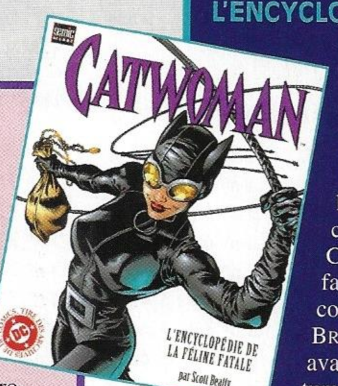


Épais pavé de 500 pages, *Le guide du manga* s'efforce de dresser la liste de toute BD nippone ayant été traduite en français. Non content de cela, les auteurs ajoutent à cette principale partie les *manhwa* (BD coréenne) sortis en France, mais aussi de nombreuses autres informations. Citons, en vrac, une introduction au japonais, un lexique, une bibliographie, les coordonnées des éditeurs français et nippons… Hélas, le résultat n'est pas à la hauteur, et ce guide est au final peu pratique à compulser, et surtout parsemé d'erreurs, aussi bien dans les adresses d'éditeurs que sa chronologie de l'arrivée du *manga* en France. Heureusement, son faible prix (15 €) le rend fort attractif. Sans être inutile, ce guide est cependant bien loin d'être indispensable. Peut-être une éventuelle future version remaniée saura-t-elle y remédier ?

Si vous ne trouvez pas ce guide en boutique spécialisée, vous pouvez le commander à l'adresse suivante : *Éditions du Camphrier, 36 rue des Francs Bourgeois, 67000 Strasbourg* (ajoutez 3 € pour les frais de port).

CATWOMAN

L'ENCYCLOPÉDIE DE LA FÉLINE FATALE



Si la sortie estivale du film *Catwoman* vous a donné envie d'en savoir plus sur la voleuse habillée de cuir, cette encyclopédie devrait répondre à toutes vos interrogations. Présentée sous un luxueux format de 33 cm sur 25,7, l'encyclopédie regorge d'illustrations de Catwoman et d'informations sur ses hauts faits dans l'univers du *comic book*. On commence avec une introduction de Ed Brubaker, actuel scénariste de la BD, avant de découvrir les secrets de son costume, équipement et planque secrète. On nous présente aussi Sélina Kyle, véritable identité de la "chat-pardeuse", ses amis, ennemis et sa relation tendue avec Bruce Wayne / Batman. On découvrira aussi pourquoi Sélina a endossé le costume de Catwoman, sa vision de la justice et son appétit pour le vol. Enfin, une chronologie de ses plus grandes aventures donnera au lecteur quelques jalons bien utiles… Dommage toutefois de ne trouver aucun lien avec les films ou les séries télés : *Catwoman* a eu une carrière riche sur le petit comme le grand écran et on aurait aimé en savoir un peu plus. Enfin, le livre coûte 15 € pour seulement 64 pages ! Un peu cher, mais quand on aime… miaouuuu !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION D'ANIMELAND

Anciens numéros



Angoulême 2003, ÔTOMO ; INTERVIEW : ISHIGAKI Jun'ya, D. LOCKWOOD, TANIGUCHI Jirô ; ANIMATION : *Les maîtres de l'univers, Gate Keepers, Noir, Naruto,* Stratégie de l'animation japonaise, Cendrillons travesties et féministes, « À vos mangas !! » 1 ; MANGA : *Zero One, Exaxxion, Au temps de Botchan* ; DROITS DÉRIVÉS : Salon du jouet 2003 ; JEUX VIDÉO : *Super Robot Taisen Impact, X unmei no sentaku* et un double poster *Furi Kuli* !



Contre-courants 1 ; INTERVIEW : RINTARÔ ; PORTRAIT : RINTARÔ, Dorothée ; DIVERS : *Anime* et épopées ; REPORTAGE : Festival d'un jour ; ANIMATION : Astro, *Samurai Deeper Kyô, Whitch Hunter Robin, Onegai Teacher, Kare Kano - Elle & Lui,* « À vos mangas !! » 2 ; MANGA : Viols dans les *manga, Planètes,* Les Éditions Kana ; DROITS DÉRIVÉS : Valkyrie Yamato au 1/48 ; JEUX VIDÉO : *.hack,* Collants et pixels, et un DVD (1ers épisodes de *Hellsing, Strange Dawn, Fushigi Yûgi, Read or Die* en VOSTF) !



Anima, Deauville, MIP TV, La Poudrière ; INTERVIEW : Lionel LEROIX, J-M COSTA, *Tamala 2010* ; ANIMATION : *L'Île au Trésor, Tales of Eternia,* Tatsunoko, *Di Gi Charat,* « À vos mangas !! » 3 ; DIVERS : *Crying Freeman* ; MANGA : *Nana, Ashman, Dark Angel* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Dancougar ; JEUX VIDÉO : *Moeyo ken* et un DVD (1ers épisodes de *Hunter X Hunter, Ayashi no Ceres, Soultaker, Noir* en VOSTF) !



Saint Seiya influences chrétiennes, Homosexuels et travestis, Super Robot Spirits, Comicket ; INTERVIEW : MATSUTAN T., ARAKI H., C. DELAPORTE ; ANIMATION : *Ayashi no Ceres, Wolf's Rain, Palm no ki, Ebichu, Overman King Gainer, Les Triplettes de Belleville, Les Enfants de la pluie, McDull dans les nuages, Excel Saga,* « À vos mangas !! » 4 ; MANGA : *Naru Taru, Vendémiaire no tsubasa, Black Cats Alive,* Pika Éditions ; JEUX VIDÉO : *Zelda - The Wind Waker, Triangle Again, Lupin III* et un DVD (1ers épisodes de *Kacho-Ohji, Excel Saga, Hand Maid May* et 16e épisode de *Kenshin TV* en VOSTF) !



INTERVIEW : *Interstella 5555,* KOSAKA K. ; ANNECY ; ANIMATION : *Sinbad la légende des sept mers, le royaume des chats,* AGP Japonais, *Haibane Renmei, Get Backers, Animatrix, RAhXephon* ; PORTRAITS : IZUBUCHI Y., YAMADA A., CHIBA T. ; Viols dans les *manga* (2), *Baby Cart* ; MANGA : *Kozure Ôkami, Genzo le marionnettiste,* Les éditions Glénat, *Beet, The Vadel Buster* ; JEUX VIDÉO : *Enter The Matrix.*



INTERVIEW : BRUEL/BELLUCI, A. BARBUCCI, ALGESIRAS, MURAHAMA S., M. ARIAS, M. DUDOCK DE WITT ; Japan Expo ; PORTRAIT : Studio Gonzo ; ANIMATION : *Last Exile,* Méthode WILLIAMS, *Spider-Man, Otaku no video, Chobits,* Les maids *Anime, Larme Ultime* ; DOSSIER : *GTO, Battle Royale, manga* et film, Les Furyô, *Gals !,* la rentrée ; MANGA : *Coq de combat, Gen d'Hiroshima* ; JEUX VIDÉO : *Dragon quest monster 1.2*



116 pages ! AGP Français ; INTERVIEW : Nick CARR, OKASEKO N., L. CHARPY ; ANIMATION : D.A. coréens, *Le Roi et l'Oiseau, Martin Mystère, Pita Ten, King of Bandit Jing* ; DOSSIER : *Cowboy Bebop* : Bebop A Lula, 10 bonnes raisons d'aimer CB, Reward *CB* le *manga,* interview WATANABE S. ; Horreur : *Vampires,* MIZUKI S., *Boogiepop Phantom.* MANGA : *Peach Girl, Someday* ; JEUX VIDÉO : *Z.O.E Anubis.*



116 pages ! Animation Coréenne au forum des images, Festival Delcourt, Animagic ; INTERVIEW : URUSHIHARA S., MARUYAMA M., Les réalisateurs de *Nemo,* NATSUME Y. ; PORTRAIT : Bones ; REPORTAGE : Les musées japonais ; ANIMATION : *Nemo,* Les O.A.V. de *Ken, Ken* le film *live, Clone Wars* ; DOSSIER : Les robots (1) : les robots géants (1), 10 robots marquants de l'animation japonaise, *Gad Guard, Mazinkaiser,* J. CANESTRIER ; MANGA : *Dispersion,* Négationnisme, Tonkam ; JEUX VIDÉO : *Dragon Ball Z Budôkai.*



140 pages ! MipCom, L'Étrange festival ; INTERVIEW : F. JOSSO, GÔTO K., TSUDA M., DAFT PUNK ; ANIMATION : *La Prophétie des grenouilles,* Weston Woods, *Le Secret du sable bleu, Astro* ; DOSSIER : *Saint Seiya* : *Hadès,* KURUMADA, YOKOYAMA, KAWASHIMA, *Saint Seiya G,* Les robots (2) : les robots géants (2), les robots marquants, *Gene Shaft, Iron Leaguer* ; MANGA : *Say hello to Black Jack,* Génération Comics ; JEUX VIDÉO : *Tôkyô Game Show, Initial D.*



116 pages ! De génériques en génériques 1 ; INTERVIEW : Henri DJANIK, J.-F. LAGUIONIE, TAKAHATA Isao, KON Satoshi ; ANIMATION : *Frères des ours, Détective Conan, FullMetal Alchemist* ; ÉVÉNEMENT : Hommes et Robots, Bègles, Super Concerts ; DOSSIER : Festival des nouvelles images du Japon (*Horus,* Tôei, KAWAMOTO Kihachirô) ; MANGA : *Ikkyû,* KAWASHITA Mizuki, portrait Delcourt / Akata ; DROITS DÉRIVÉS : Univers d'enfants et l'affiche des *Triplettes de Belleville* et un poster *Hellsing* !



116 pages ! PORTRAIT : Ladislas STAREWITCH ; ÉVÉNEMENT : Imagina ; ANIMATION : *Planètes, Gunslinger Girl, Najica* ; DOSSIER : L'animation japonaise (l'animation limitée, du *story-board* au cellulo, *Kuromi-chan,* la production, interviews de KOTABE Yôichi et YAMAMURA Kôji) ; MANGA : Portrait J'ai Lu, L'effervescence du *manga* au Japon ; TRANSVERSALES : *Guyver* ; JEUX VIDÉO : *.hack,* Interview de Matsuyama et Uchiyama et un double poster *.hack* !



132 pages ! Spécial n°100 ; INTERVIEW : Sybille TURAUT, Phil MULLOY, Béatrice STAREWITCH, Peter CHUNG ; ANIMATION : *Master class* KOTABE Yôichi, Alexandre Le Grand, *Saint Seiya Tenkai Hen, Innocence, Scrapped Princess, Gilgamesh, Le Serpent Blanc, .Hack* ; DOSSIER : Les sorcières, *Maho Tsukai Tai, Someday's Dreamer, Kiki* ; MANGA : *Miami Guns* ; JEUX VIDÉO : *Transformers* et 8 cartes postales *Kiki la petite sorcière* !



116 pages ! Tôkyô International Anime Fair, Cartoon Movie, MIP TV ; INTERVIEW : Bernard DENIMAL, Juan ANTIN ; ANIMATION : *Aquarian Age, Kino no tabi, Godannar, Black Jack Special* ; HOMMAGE : René LALOUX ; DOSSIER : Mondes parallèles : *Abenobashi,* Ôsaka et la vraie rue d'*Abenobashi, Orguss, Les 12 royaumes* ; TRANSVERSALES : *Sanctuary* ; DROITS DÉRIVÉS : Bandai Museum et un double poster *Shin Hokuto no Ken* et *Hungry Heart.*



Hors Série n° 3 Spécial Studio Ghibli : (132 pages)
INTERVIEW : SUZUKI Toshio, Stephen ALPERT, MIYAZAKI Hayao, ANDÔ Masashi, TAKAHATA Isao, David ENCINAS, ÔTSUKA Yasuo ; PORTRAIT : MIYAZAKI Hayao, TAKAHATA Isao, KONDÔ Yoshifumi, ÔTSUKA Yasuo ; ANIMATION : *Princesse Mononoké,* comparatif *Princesse Mononoké / Nausicaä, Laputa, Mon voisin Totoro, Kiki delivery service, Porco Rosso, On your mark, Hotaru no haka, Omohide poroporo, Pompoko, Mimi o sumaseba* ; DIVERS : Présentation du studio Ghibli, actualité du studio Ghibli, Ghibli au cinéma ; CADEAU : l'affiche de *Princesse Mononoké* !

116 pages ! INTERVIEW : Pierre LAURENT, TSUNODA Kôichi ; ANIMATION : *Wonderful Days, Shrek 2,* Les stratégies de diffusion au Japon, *Jungle wa itsumo Hare nochi Guu, Texhnolyze, La Vierge Marie vous regarde* ; HOMMAGE : YOKOYAMA Mitsuteru, USHIO Sôji ; DOSSIER : *Hikaru no go* (*anime, manga,* le go en France et au Japon) ; MANGA : *Nanairo Inko, Deathnote,* MARUO Suehiro ; TRANSVERSALES : *Sailormoon Live Action,* Le héros est arrivé et un double poster de *Noir* et *Hikaru no go* !



132 pages ! Anime Grand Prix japonais ; INTERVIEW : HISAISHI Joe, Arlette THOMAS, les réalisateurs de *Shrek 2* ; HOMMAGE : Jacques ROUXEL ; ÉVÉNEMENT : Cannes ; ANIMATION : *La Ferme se rebelle, Monster,* Les adapatations animées d'URASAWA Naoki, Les 30 DAN les plus connus dans le monde ; DOSSIER : Annecy (Longs métrages, Génériques animés de films *live,* Ub IWERKS, Halas & Batchelor, Monstres en effets spéciaux, Bestiol animation, interviews de Chris LANDRETH, Ray HARRYHAUSEN et KIM Moon-Saeng), SHIROW Masamune (adaptations de ses œuvres, *Black Magic M-66, Innocence, Stand Alone Complex, Appleseed,* interviews d'OSHII Mamoru, et KAWAI Kenji) ; MANGA : *Ki-itchi !!* et des cartes postales *Shrek 2* et *Memories* !

Pour vous abonner, reportez-vous à la page 112



Hors Série n° 5 Le petit monde de la Japanimation et du Manga :
(260 pages) Le Hors Série indispensable pour tout connaître des *manga* et de la Japanimation ! Aux sources de l'animation japonaise moderne, Films d'animation japonais au cinéma, Évolution de la japanimation dans le PAF, De la vidéo au DVD, TEZUKA Osamu, Influences graphiques, *Japanese way of life ?,* Une petite histoire du *manga,* Coulisses de l'édition au Japon, Spécificités graphiques, Spécificités narratives du *manga,* Destinée du *manga* en France, 16 fiches *mangaka,* 27 fiches *anime,* un lexique et une version complète du Dico Mythologique !

Je commande les anciens numéros suivants :

❏ n° 17 : 3,80 €	❏ n° 45 : 4,60 €	❏ n° 61 : 4,60 €	❏ n° 70 : 6,00 €	❏ n° 79 : 5,40 €	❏ n° 88 : 5,40 €	❏ n° 97 : 6,00 €
❏ n° 18/19 : 4,60 €	❏ n° 48 : 4,60 €	❏ n° 62 : 4,60 €	❏ n° 71 : 5,40 €	❏ n° 80 : 6,00 €	❏ n° 89 : 5,40 €	❏ n° 98 : 5,40 €
❏ n° 20 : 3,80 €	❏ n° 50 : 4,60 €	❏ n° 63 : 4,60 €	❏ n° 72 : 5,40 €	❏ n° 81 : 5,40 €	❏ n° 90 : 9,50 €	❏ n° 99 : 5,40 €
❏ n° 21 : 3,80 €	❏ n° 52 : 4,60 €	❏ n° 64 : 5,40 €	❏ n° 73 : 6,00 €	❏ n° 82 : 5,40 €	❏ n° 91 : 9,50 €	❏ n° 100 : 6,00 €
❏ n° 23 : 3,80 €	❏ n° 55 : 4,60 €	❏ n° 65 : 5,40 €	❏ n° 74 : 5,40 €	❏ n° 83 : 6,00 €	❏ n° 92 : 9,50 €	❏ n° 101 : 5,40 €
❏ n° 28 : 4,60 €	❏ n° 57 : 4,60 €	❏ n° 66 : 5,40 €	❏ n° 75 : 5,40 €	❏ n° 84 : 5,40 €	❏ n° 93 : 6,00 €	❏ n° 102 : 5,40 €
❏ n° 39 : 4,60 €	❏ n° 58 : 4,60 €	❏ n° 67 : 5,40 €	❏ n° 76 : 5,40 €	❏ n° 85 : 5,40 €	❏ n° 94 : 5,40 €	❏ n° 103 : 6,00 €
❏ n° 42 : 4,60 €	❏ n° 59 : 4,60 €	❏ n° 68 : 5,40 €	❏ n° 77 : 6,00 €	❏ n° 86 : 5,40 €	❏ n° 95 : 5,40 €	❏ n° 104 : 5,40 €
❏ n° 44 : 4,60 €	❏ n° 60 : 4,60 €	❏ n° 69 : 5,40 €	❏ n° 78 : 5,40 €	❏ n° 87 : 6,00 €	❏ n° 96 : 5,40 €	

❏ Hors-Série n°3 Studio Ghibli : 5,40 € ❏ Hors-Série n°5 Petit monde : 8,50 €

Les numéros 1 à 16, 22, 24 à 27, 29 à 38, 40, 41, 43, 46, 47, 49, 51, 53, 54, 56, et les Hors Série n° 1, n° 2 et n°4 sont déjà épuisés.
Les frais de port sont inclus pour la France métropolitaine ; pour l'étranger et les Dom-Tom, rajouter 0,80 € par numéro commandé.

❏ M. ❏ Mme ❏ Mlle Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________________________

Code Postal : ______________ Ville : ______________

Pays : ______________ Date de naissance : ______________

Étranger : Règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20

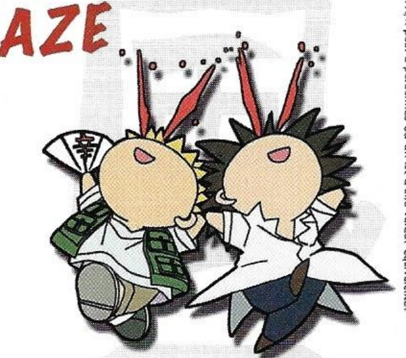
AL 104 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.

Un vent de folie souffle sur la Japanime !



GAGNEZ UN VOYAGE AU JAPON* ET DE NOMBREUX LOTS NINTENDO, TOKEBI, ANIMELAND & KAZE

en participant à notre chasse aux trésors !



Pour participer, collectionnez les réponses aux questions que vous trouverez dans nos DVD marqués « 10 ans kaze ».

* Voyage au Japon comprenant un vol A/R pour 2 personnes ou un lot d'une valeur équivalente.

Animeland vous offre deux nouvelles questions :

5) Quel est le nom du manga appartenant à la saga Lodoss que Kaze va éditer ?

6) Quel groupe interprète les génériques de début de Initial D et Ikki Tousen ?







Il vous reste encore *18 questions* et réponses à trouver. Une fois toutes les réponses collectées, il suffit de nous envoyer votre coupon-réponse à l'adresse suivante : **Chasse aux trésors, Kaze SA 45 rue Broca 75005 Paris**

Détail des lots sur kaze.fr
Date de validité du Concours : 31 janvier 2005

PARTENAIRE OFFICIEL : EUROJAPANCOMIC
www.eurojapancomic.com

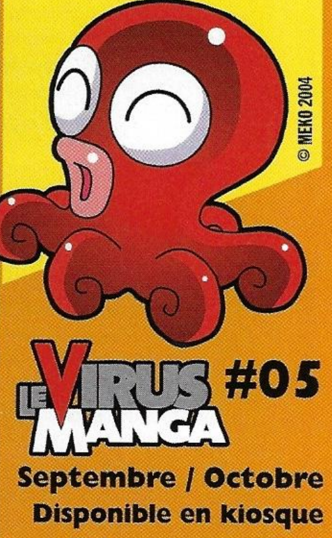




Tous les deux mois, toute l'actualité du manga en France
Dossier, articles, interviews, un guide de lecture complet...







LE VIRUS MANGA #05

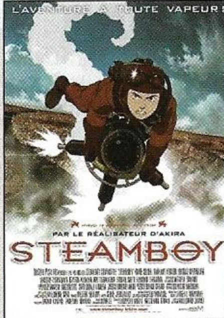
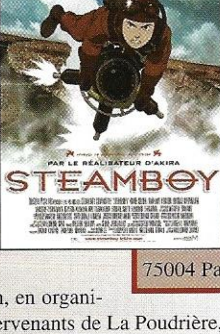
Septembre / Octobre
Disponible en kiosque
84 pages 3,90 €

Au sommaire du n°5 :

- **Tout sur St Seiya G**
  Les origines des Chevaliers du Zodiaque
- **Dossier Matsumoto Taiyo : un mangaka hors normes**
- **Et bien sûr toutes vos rubriques habituelles, dont l'indispensable guide de toutes les sorties françaises**

Pour plus d'infos : www.levirusmanga.fr

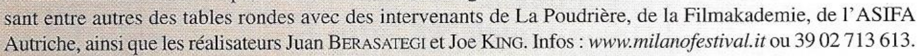
Septembre

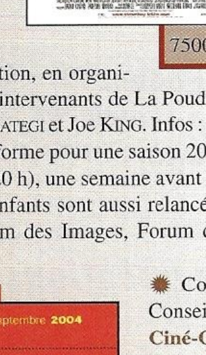
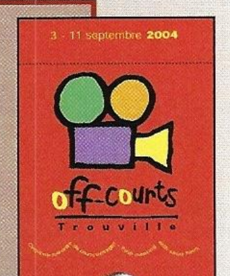
❋ Fidèle à sa réputation sulfureuse, l'**Étrange Festival** revient avec un pré-programme alléchant : hommages à Ishii Sogo, Derek Jarman, Ishii Teruo ; Bill Morrison ; carte blanche à Roger Avary ; et toujours des thématiques et nuits, des performances et des projections de courts métrages. Du 1er au 14 septembre, au Forum des Images, Porte Saint-Eustache, 75001 Paris. *www.etrangefestival.com*

❋ À l'occasion de la sortie dans les salles de *Steamboy*, la Galerie Arludik présente une exposition autour de l'œuvre d'**Ôtomo Katsuhiro** (dessins originaux du film, ventes de lithographies). Du 26 août à la mi-septembre, Galerie Arludik, 12-14 rue St-Louis en l'Île, 75004 Paris. Infos : *www.arludik.com*

❋ La 9e édition du **Festival du film de Milan** consacre une rétrospective à l'animation, en organisant entre autres des tables rondes avec des intervenants de La Poudrière, de la Filmakademie, de l'ASIFA Autriche, ainsi que les réalisateurs Juan Berasategi et Joe King. Infos : *www.milanofestival.it* ou 39 02 713 613.

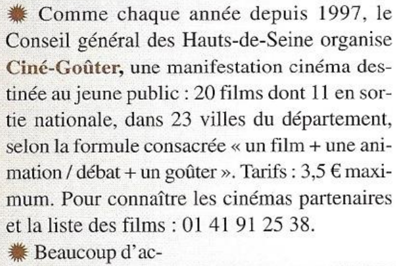
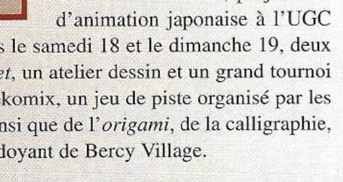


❋ Le **Forum des Images** revient en pleine forme pour une saison 2004-2005 chargée. Dès le 15 septembre, place à une avant-première de *Steamboy* (à 20 h), une semaine avant sa sortie dans les salles françaises. Dès le mois de septembre, les Après-Midi des enfants sont aussi relancés : projection, débat et goûter tous les mercredis et samedis après-midi. Au Forum des Images, Forum des Halles, Place carrée, Porte Saint-Eustache, 75001 Paris.

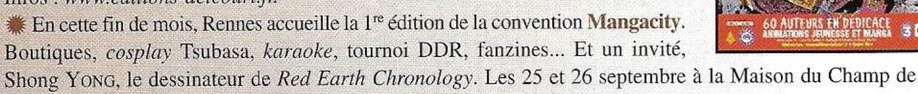
❋ Le **Festival Off-Courts** de Trouville propose une programmation jeune public le 8 septembre, avec les projections de *Marcellin Caillou* de Claude Allix, d'après Sempé, *Le tyran et l'enfant* de Jiri Barta, *Le roi de la forêt des brumes* de Jean-Jacques Prunes, et une sélection tirée des Espoirs de l'animation de CanalJ. Infos : 02 31 81 43 10, ou *contact@barlamaison.com* Site : *www.off-courts.com*

❋ Comme chaque année depuis 1997, le Conseil général des Hauts-de-Seine organise **Ciné-Goûter**, une manifestation cinéma destinée au jeune public : 20 films dont 11 en sortie nationale, dans 23 villes du département, selon la formule consacrée « un film + une animation / débat + un goûter ». Tarifs : 3,5 € maximum. Pour connaître les cinémas partenaires et la liste des films : 01 41 91 25 38.

❋ Beaucoup d'activités concentrées durant le **Festival BD Delcourt** à Bercy Village ! Dès le vendredi 17, projections d'animation japonaise à l'UGC Bercy, de 18 h à 22 h (5 € l'entrée) ; puis le samedi 18 et le dimanche 19, deux *cosplays* animés par Tsubasa, un *comicket*, un atelier dessin et un grand tournoi de fanzines organisé par l'association Nekomix, un jeu de piste organisé par les Get Backers, un tournoi de ping-pong, ainsi que de l'*origami*, de la calligraphie, des massages... Le tout dans le cadre verdoyant de Bercy Village. Infos : *www.editions-delcourt.fr*

❋ En cette fin de mois, Rennes accueille la 1re édition de la convention **Mangacity**. Boutiques, *cosplay* Tsubasa, *karaoke*, tournoi DDR, fanzines... Et un invité, Shong Yong, le dessinateur de *Red Earth Chronology*. Les 25 et 26 septembre à la Maison du Champ de Mars, 6 cours des Alliés. Infos : *www.mangacity.levillage.org/sommaire.php3*



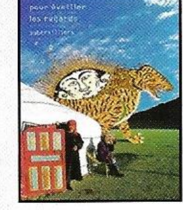
❋ N'oubliez pas ! Vous avez jusqu'au 30 septembre pour envoyer vos participations au concours l'**Animation Flash en fête**, proposée par *animeland.com* et l'AFCA. Infos : *www.afca-asso.fr* et *www.animeland.com*

Octobre

❋ Lancée le 25 septembre à Nantes, la 4e **Gloubiboulga Night** fait deux escales à Paris (les 1er et 2 octobre), avant de poursuivre sa tournée durant plusieurs mois. Dates et infos sur *www.gloubiboulganight.com*

❋ Pour la 3e année consécutive, la **Fête de l'animation** célèbre la discipline dans toute la France du 20 au 28 octobre, autour de l'événement phare du 28 octobre : la Journée mondiale du cinéma d'animation. Le programme s'enrichit peu à peu sur le site *www.afca-asso.fr*

❋ À Lille, l'événement est porté par les **Rencontres Audiovisuelles**, du 22 au 24 octobre. Infos : *www.rencontres-audiovisuelles.org*



❋ En Basse-Normandie, un programme de **9 courts métrages d'animation** circulera sur les départements de la Manche, du Calvados et de l'Orne. Chaque projection sera suivie d'un exposé. Du 18 au 28 octobre. Détails du programme : *www.animeland.com*

❋ Le 14e **Festival de films pour éveiller les regards**, art et essai pour les 3/13 ans, met cette année l'accent sur l'Asie centrale. Côté animation, un hommage sera rendu à Paul Driessen. Du 18 au 27 octobre à Aubervilliers ; journées et rencontres professionnelles auront lieu du 21 au 24 octobre. Infos : *perso.wanadoo.fr/ffae* ou 01 48 33 52 52. À noter que le Forum des Images consacre également une séance à Paul Driessen : *Des histoires pas comme les autres*, le 2 octobre à 15 h.

❋ Les 30 et 31 octobre, Rennes accueille la convention **Japanim Spirit** à Rennes, en présence de… Bernard Minet. Au programme : jeu de *go*, *shogi*, *xiangqi*, *ikebana*, calligraphie, *origami*, initiation à de nombreuses traditions (thé, *kimono*, langue...), démonstrations d'arts martiaux… Infos : *salon.japanim.fr*



POUR PLUS DE DÉTAILS, CONSULTEZ NOTRE SITE *www.animeland.com*
Envoyez vos dates à *pingouin@animeland.com* ; toutes les dates envoyées après le 15 du mois ne pourront être prises en compte dans le magazine, mais pourront être annoncées sur notre site *www.animeland.com*

Calendrier

Septembre

- **Jusqu'à mi-septembre :** **Exposition Ôtomo**, Galerie Arludik, Paris.
- **Jusqu'au 30 septembre :** Exposition ***Les animaux du Jardin des plantes***, à l'AFCA.
- **Du 1er au 11 septembre :** 31e **Biennale de Venise**.
- **Du 1er au 14 septembre :** 12e édition de l'**Étrange Festival**, Forum des Images de Paris.
- **Du 3 au 11 septembre :** 5e **Festival Off-Courts**, Trouville.
- **Du 10 au 12 septembre :** 1er **festival international des arts du clip**, Cap d'Agde.
- **Du 10 au 12 septembre :** **Festival Connichi**, Kassel, Allemagne. *www.connichi.de*
- **Du 10 au 19 septembre :** 9e **Festival du Film de Milan**.
- **Le 15 septembre :** Avant-première de ***Steamboy***, Forum des Images, Paris.
- **3e semaine de septembre :** Festival du Kremlin, au Kremlin-Bicêtre. *info@festival-du-kremlin.org*
- **Du 21 au 25 septembre :** **Festival du film d'animation** de Chiavari, Italie.
- **Du 22 au 25 septembre :** 3es **rencontres cinématographiques** à Gémenos (Bouches-du-Rhône). *www.cinepassion-aubagne.com*
- **Du 22 au 26 septembre :** **Ottowa 04 international animation festival**, Centre national des beaux-arts / Musée des beaux-arts du Canada. *www.awn.com/ottawa*
- **Le 25 septembre :** **Gloubibouga Night** à Nantes.
- **Les 25 et 26 septembre :** **Mangacity**, Rennes.
- **Du 26 au 28 septembre :** **The european festival for production and visual effects**, Frankfort. *www.edit-ves.com*
- **Le 28 septembre :** Carte blanche à **Métronomic Productions**, Paris.
- **Du 28 septembre au 7 octobre :** **2004 China international cartoon and digital art festival** (CICDAF) *www.cicdaf.com*

Octobre

- **Les 1er et 2 octobre :** **Gloubibouga Night**, Paris.
- **Du 4 au 8 octobre :** 20e édition du **MIPCOM**, Palais des Festivals, Cannes
- **Du 7 au 17 octobre :** 18e **Festival international de Leeds**, Grande-Bretagne.
- **Du 13 au 17 octobre :** **Festival international du film underground de Lausanne**, Suisse. *www.luff.ch*
- **Du 15 au 17 octobre :** **Le monde du jeu**, Porte de Versailles, Paris. *www.lemondedujeu.com*
- **Du 18 au 27 octobre :** 14e **festival de films pour éveiller les regards**, Aubervilliers.
- **Du 18 au 28 octobre :** **Programme MaCaO**, Basse-Normandie.
- **Du 20 au 24 octobre :** **Cartoon Master 2004**, Munich, Allemagne.
- **Du 20 au 28 octobre :** **Fête de l'animation**.
- **Du 22 au 24 octobre :** **Rencontres audiovisuelles** à Lille.
- **Le 28 octobre :** **Journée mondiale du cinéma d'animation**, au Café des Images, Hérouville-Saint-Clair.
- **Du 26 octobre au 15 novembre :** **Regards sur le cinéma d'animation polonais** à la BPI, Paris.
- **Du 27 au 30 octobre :** 11e **Rencontres européennes du court métrage de Metz**.
- **Les 30 et 31 octobre :** 5e **Japanim Spirit** à Rennes.

3e fête du cinéma d'animation

20 - 28 OCTOBRE 2004

À l'occasion du 28 octobre
Journée mondiale du cinéma d'animation

Programme : www.afca.asso.fr
Tel : 01 48 78 25 67 / 01 40 23 08 13

France



◆ *Stand Alone Complex*, la série TV de *Ghost in the Shell*, devrait rejoindre prochainement La Kaz, le nouveau rendez-vous quotidien de l'animation de Canal+. La série est également annoncée pour octobre en DVD chez Beez.

◆ La série TV de *Saint Seiya, alias Les Chevaliers du Zodiaque*, arrivera sur Game One à partir d'octobre.



◆ *Julie et Stéphane*, série diffusée une seule fois en 1988 sur France 2, reviendra sur Mangas en octobre.

◆ Un nouveau film mettant en scène les personnages de *Winnie l'ourson* sortira sur nos écrans en février 2005 : *Winnie l'ourson et l'éfélant !*

◆ Le nouveau film de MIYAZAKI Hayao (*Le Voyage de Chihiro*), *Le Château du Magicien*, devrait sortir en France le 12 janvier 2005, soit quelques mois à peine après sa sortie nippone.

◆ C'est le 20 octobre que Wild Side sortira en DVD *Le Serpent Blanc*, premier long métrage japonais en couleur.

◆ Universal prévoit la sortie en novembre de la version animée inspirée du film *Van Helsing*.

◆ Déclic Images annonce de nouvelles acquisitions, prochainement en DVD : *Heatguy J*, *Chrno Crusade* ainsi que les quatre films et deux séries d'OAV de *Slayers*.



◆ Dans la catégorie des séries nostalgiques, Déclic Images sortira en coffret *Tchaou et Grodo*, les deux chiens errants vus dans Récré A2.

◆ Marathon produit actuellement 26 nouveaux épisodes de *Martin Mystère*. Livraison prévue pour septembre 2005 pour M6 et Canal J.

◆ 2005 verra la diffusion, sur M6, d'une série inspirée de *L'Homme Invisible* de H.G. WELLES. Ce sera la première fois que le célèbre roman fantastique donnera naissance à un dessin animé.

◆ Après le succès de *Zap Collège*, BD en deux albums de TEHEM chez Glénat, M6 annonce une prochaine série.



◆ *Le vilain petit canard... et moi* est le titre d'une adaptation moderne entièrement en 3D développée actuellement pour le cinéma par A Film, Futurikon, Ulysses, Magma et M6.

◆ Canal J va coproduire avec France Télévisions deux séries françaises très inspirées par l'animation japonaise (voir dossier Annecy dans AL 93) : *Skyland* produit par Method Film et *Les enfants d'Ogura* des Films de la Perrine.

ERRATUM : Le film *Mind Game* évoqué dans les News Japon du dernier numéro n'est pas un moyen métrage, mais bel et bien un long métrage qui dure 1 h 43.

Japon

◆ *Kidô senshi Gundam Seed Destiny*, la nouvelle série de *Gundam*, débutera en octobre. L'histoire se déroulera deux ans après la fin de *Gundam Seed* qui avait rencontré un très grand succès l'année dernière.

◆ Le *manga Bleach* de KUBO Taito (publié en France par Glénat) va être adapté en série TV par le studio Pierrot.

◆ Le *manga Bôken ô Beat* de SANJÔ Riku et INADA Kôji (auteurs de *Fly*) va devenir une série TV produite par Tôei Animation en octobre.

◆ Le *manga Beck* de SAKUISHI Harold (publié en France par Delcourt) va être adapté pour la télévision par Madhouse. Diffusion en octobre.

◆ Après des OAV et un film, *Ah ! My Goddess* va devenir une série TV réalisée par la même équipe au studio AIC.

◆ Le *manga* de *Yu-Gi-Oh !* vient de prendre fin au Japon. De ce fait, la série devrait s'achever dans les prochains mois. Elle compte déjà 220 épisodes.

◆ *Le Nouveau Paris* est le titre en français d'une nouvelle OAV spéciale consacrée à *Sakura Taisen*.

◆ La série *Prince of Tennis* connaîtra les honneurs du cinéma en 2005.

◆ OSHII Mamoru va réaliser un segment du prochain film des frères COHEN. Intitulé *Paris, je t'aime*, il sera composé de plusieurs séquences dirigées par de grands noms du cinéma mondial (Jean-Luc GODARD, Michel GONDRY, Sally POTTER...).

États-Unis



◆ Trey PARKER et Matt STONE, les créateurs de *South Park*, préparent un nouveau film corrosif qui sortira le 15 octobre : *Team America : World Police*.

◆ Warner prépare un *remake* de *Mad Monster Party*, un film d'animation inspiré de l'histoire de Frankenstein qui avait été réalisé en 1967 par le duo BASS / RANKIN (*Cosmocats*).

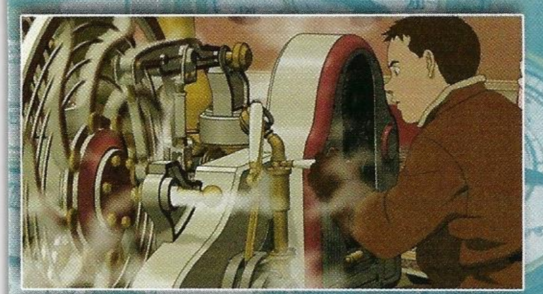
◆ George LUCAS et sa société LucasFilms viennent d'ouvrir un studio d'animation basé à Singapour afin de lancer des projets novateurs.

◆ C'est le 05/11 que *Shrek 2* sortira en DVD Zone 1.

◆ Buena Vista prévoit une sortie DVD le 1er novembre pour trois films de MIYAZAKI : *Nausicaä*, *Porco Rosso* et *Mon Voisin Totoro*.

Événement

forum des images PARIS







mercredi 15 septembre à 20 h

En partenariat avec Columbia Tristar, le Forum des images présente une séance exceptionnelle en avant-première du film

Steamboy de ÔTOMO Katsuhiro

Japon / film d'animation 2004, couleur 2 h 06, vostf (35 mm)

En 1851, alors que l'Angleterre victorienne prépare son Exposition universelle, le jeune Ray se voit confier par son grand-père la mission de remettre à un autre scientifique nommé Stephenson, une invention révolutionnaire.

Une avant-première proposée par Columbia Tristar (sortie nationale le 22 septembre 2004) en collaboration avec AnimeLand

Préventes au Forum des images à partir du 14 septembre dès 13 h

Tarifs : 5,50 € / 4,50 € (abonnés du Forum des images, moins de 30 ans, les lecteurs d'AnimeLand sur présentation du magazine).

Renseignements : 01 44 76 63 48 / 01 44 76 63 47

Forum des images Forum des Halles
Porte Saint Eustache 75001 Paris
www.forumdesimages.net
Métro : Les Halles
RER : Châtelet les Halles









PEUR DE RATER UN NUMÉRO ?

ABONNEZ-VOUS !

POUR 10 NUMÉROS... DONT UN GRATUIT !

Dans le prochain numéro d'AnimeLand qui sortira le mardi 5 octobre 2004, retrouvez :

- Un dossier Manga martial (Natsuki Crisis, Dragon Ball et son film live, Ranma 1/2, Coq de combat...)
- Une interview de Guy Maxence, le dénicheur de Goldorak
- Les anime L/R, Avenger, Keroro
- Les résultats de l'Anime Grand Prix Français...

et recevez le manga Paradise Kiss vol. 1* offert par Kana

* Offre limitée à la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Offre valable jusqu'au 20 septembre 2004.

Pour commander les anciens numéros, reportez-vous à la page 106

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **10 prochains numéros** (dont **un gratuit**) à partir du mois de : ____________
au prix de **50 €** pour la France métropolitaine et **58 €** pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **5 prochains numéros** à partir du mois de : ____________
au prix de **27 €** pour la France métropolitaine et **32 €** pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'**Anime Manga Presse**, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20

AL 104 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.

GHOST IN THE SHELL

[STAND ALONE COMPLEX]

Connexion le 28.10.2004

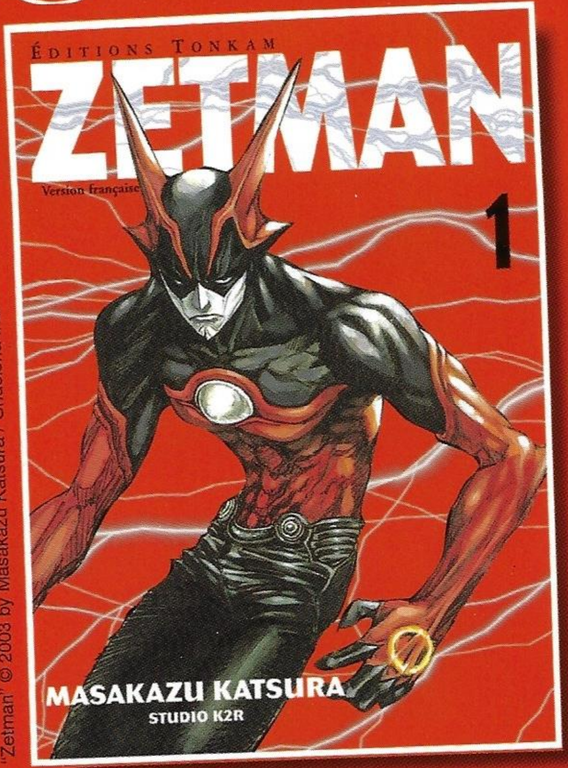
http://www.beez.fr

http://www.ghostintheshell.tv





EN CE MOMENT DÉCOUVREZ AUX ÉDITIONS TONKAM



"Zetman" © 2003 by Masakazu Katsura / Shueisha Inc.

9 €

Après Wingman, Video Girl et I''s, voici enfin la nouvelle œuvre de Masakazu Katsura !! Son réveil pourrait avoir de terribles conséquences… Est-il un ange ? Est-il un démon ? Laissez-vous entraîner dans la vie de Jin, le garçon aux pouvoirs mystérieux !!

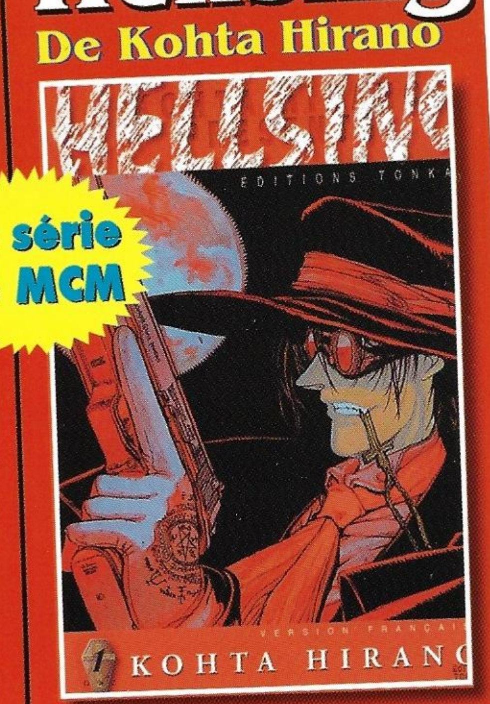
ZETMAN

De Masakazu Katsura

Hellsing

De Kohta Hirano

La série de MCM



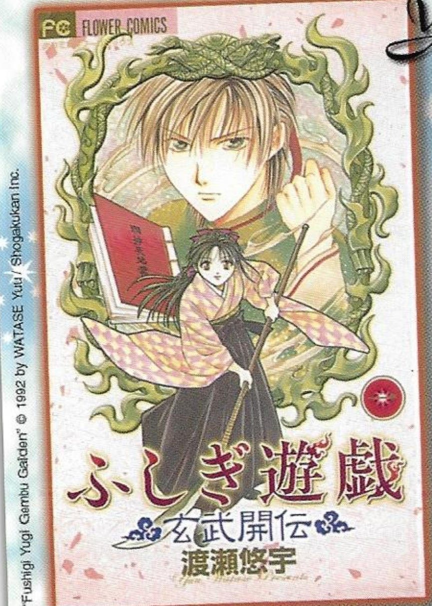
Depuis la mort de son père, Integra dirige la fondation Hellsing qui officie depuis des siècles dans le plus grand secret. Assistée d'un escadron paramilitaire et d'un ancien et puissant Nosferatu du nom de Alucard, elle lutte contre les vampires de tout poil.

7,50 €

Fushigi Yugi

L' ORIGINE

Le nouveau manga de *Yuu Watase*



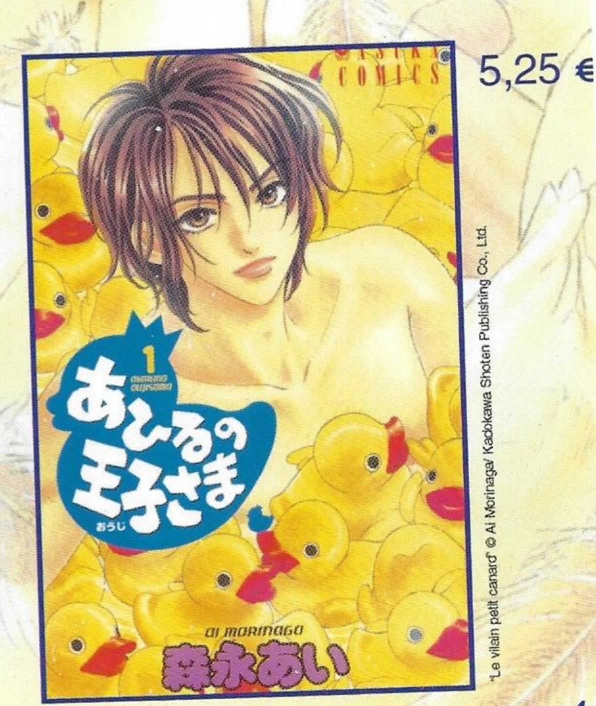
"Fushigi Yugi Genbu Gaiden" © 1992 by WATASE Yuu / Shogakukan Inc.

Découvrez aux éditions Tonkam le début de la légende dans…

Fushigi Yugi – La Légende de Gembu

5,25 €

Plus qu'une suite, un préquel de la série "Fushigi Yugi". Ce manga raconte les aventures de la



5,25 €

"Le vilain petit canard" © Ai Morinaga/ Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.

Le vilain petit canard

Ahiru no Ojisama

De Ai Morinaga

Un otaku petit et moche se transforme un jour en super beau mec. Mais cette transformation s'estompe lorsqu'il touche la fille dont il est amoureux.



Pour vos achats de manga, DVD, Art books et goodies, pensez...
http://www.tonkamshop.com
PUCCA
Produits officiel Pucca
1) Cuiller dessert Pucca blister 10,50 €
2) Portefeuille rouge Pucca Bubblegum 10,00 €
3) Portefeuille vnyl noir Pucca 12,00 €
4) Verre sable maxi Pucca et Garu 9,00 €
5) Verre sable maxi Pucca affiches 9,00 €
6) Paille Pucca seule 2 coul. assort. 3,00 €
7) Paille Pucca couple 2 coul. assort. 3,00 €
8) Montre quartz Pucca oriental 12,00 €
9) Montre aiguille 2 coul. 15,00 €
10) Statue 60 cm Pucca 199,00 €
11) Casquette jeans borchée Pucca tête 9,50 €
12) Visière rose brodée Pucca tête 8,00 €
13) Tongs Pucca 8,00 €
14) Gomme rouge à lèvres parfumée 3,00 €
15) Plateau métal Pucca 15,00 €
16) Miroir MM 20x30 cm Pucca 12,00 €
17) Corbeille métal Pucca 10,00 €
18) Résine Pucca et Garu banc 29,00 €
19) Résine Pucca et Garu 29,00 €
20) Housse portable chinese rose Micfre 8,00 €
22) Mug photocolor Pucca écolière 9,00 €
23) T-shirt Pucca 15,00 €
24) Drap de bain Pucca 39,00 €
25) Tableau pense-bête Pucca 20,00 €
26) Crayon + gomme tête Pucca 2,50 €
27) Serre-livres résine Pucca 85,00 €
28) Boîte métal double cœur + cadenas 7,50 €
29) Boule neige GM animée Pucca 42,00 €
30) Stylo paillettes Pucca 3,00 €
31) Statue 7 cm résine Pucca scooter 21,00 €
32) Statue 15 cm Pucca scooter 39,00 €
33) Statue 18 cm résine Pucca 39,00 €
34) Statue 7 cm résine Pucca 18,00 €
35) Bol blanc Pucca oriental 10,00 €
36) Réveil 3D mini sur ressort Pucca 10,50 €
37) Mug blanc Pucca oriental 10,00 €
38) Mug couple Pucca et Garu 15,00 €
39) Porte-monnaie vinyl rond Pucca 8,50 €
40) Sac cabas bleu Pucca 24,00 €
41) Sac besace rose Puppy love Pucca 22,00 €
42) Sac baguette jean paillette bleu 24,00 €
43) Sac à dos nylon tête Pucca 29,50 €
44) Sac besace rouge Puppy love 22,00 €
HAPPY BIRTHDAY
HELLO KITTY
45) Mallette à barrettes Hello Kitty 9,00 €
46) Peluche grand format jaune Hello Kitty 15,00 €
47) Peluche Hello Kitty cube simple 8,00 €
48) Peluche Hello Kitty cube double 10,00 €
49) Peluche éponge Hello Kitty 8,50 €
50) Porte-clé Hello Kitty brosse et peigne 5,50 €
51) Brosse à dents Hello Kitty 6,00 €
52) Bain moussant Hello Kitty 12,80 €
53) Chouchou Hello Kitty 3,80 €
54) Serre-tête Hello Kitty 5,50 €
55) Radio FM + mini sac en jeans Hello Kitty 28,00 €
56) Vanity manucure Hello Kitty 16,00 €
57) Coffret week-end Hello Kitty 24,00 €
Hello Kitty
Des illustrations juste pour le plaisir des yeux...
NOUVEAUTÉS ART BOOK
Tsuya Style Atsuko Nakajima 33€
A lot of kiss de Katsu Aki Love story illust. 30€
Art Works (Nakité, Gatchaman, hard...) 34€
Rule illustration Range murata 31€
Nana Ai Azawa illustration 27€
Intron dépot 4 44€
Full moon Sagashité 27€
Nakura Yasuhiro (métropolis) 43€
Full métal Alchimist TV Animation 19€
Naruto Uzumaki de Masashi Lishimoto 19€
Steam boy Adventure book 29€
Hello Kitty 8€
Princesse Kaguya, Reiko Shimizu 28€
ART BOOK MAGNOLIA
Illustrations of Hisaya Nakajo. 25€
Quality Season Nanpei Yamada 25€
Yami no Matsuei Sketch book 16€
Hanazakari Parmi eux Character book 16€
Yami no Matsuei Character book 16€
DIVERS ART BOOK
Groundworks Evangélion Vol 2 39€
Groundworks Evangélion Vol 1 39€
Groundworks Evangélion Movie 1 54€
Groundworks Evangélion Movie 2 54€
Neutral Yukiru Sugisaki DN Angel 30€
Innocence Haruhiko Mikimoto 54€
Orphen illustration 31€
AB fushigi Yugi Animation Wold 33€
Yura yura Katsu Aki Love story illust. 25€
FLCL Design works 45€
Genkinade Zembu 23€
Utena Apocalyps e 43€
Biten Yoshitaka Amano 65€
Tenshi Nankajanai Ai Azawa (Nana) 27€
Die Stern Evangélion illust. 43€
Bitchs live Best illust. 46€
Art collection Love Hina illustrations 31€
Soul Calibur illustrations 37€
Clamp North side 33€
Season Album Adachi Mitsuru illustrations 71€
Angel Flavor illustrations 31€
Raxéphon illust. 37€
Art of Totoro 41€
Art of le royaume des Chats 41€
Art of Nausicaä 39€
The art of Spirited Away 5chihiro 43€
Ayashi no Ceres Yuu Watase 36€

Manga en version française : toutes les sorties par éditeur...

LES MANHWA 6,60€

Vitamin Vol. 4 · Ragnarok Vol. 5 · Chonchu Vol. 8 · Let's be Anormal Vol. 2 · Audition Vol. 4 · Priest Vol. 4
Kill me, Kiss me Vol. 4 · P.K - Player Kill Vol. 4 · High School Vol. 8 · Les Bijoux Vol. 2 · Eternity Vol. 2 · Demon's Diary Vol. 1
Lineage Vol. 4 · Dragon Hunter Vol. 4 · Yongbi Vol. 8 · I.N.V.U Vol. 3 · Model Vol. 4 · Yureka Vol. 6

Kana

News Septembre

Paradise kiss 1
Conan 41
Galaxy express 1
Naruto 13
Basara 17
Arms 9
Monster 16

- Agharta (6 vol.) .... 6.60€
- Arms (9 vol.) .... 6,60€
- Basara (17 vol.) .... 5.46€
- Conan (41 vol.) .... 5.46€
- Eiji (15 vol.) .... 5.46€
- Galaxy express (1 vol.) .. 5.46€
- Hunter X H. (18 vol.) ..... 5.46€
- Inuyasha (14 vol.) ...... 5.46€
- Kyo (15 vol.) .... 5.46€
- Lady Oscar (2 vol.) .....18,05€
- Le sommet (2 vol.) .....17,10€
- Monster (16 vol.) .... 6.60€
- Naruto (13 vol.) .... 5.46€
- Paradise kiss (1 vol.) .... 6.60€
- Shaman King (21 vol.) ... 5.46€
- Slam Dunk (29 vol.) ..... 5.46€
- St Seiya CDZ (28 vol.) ... 5.46€
- Yu Gi Oh (30 vol.) ...... 5.46€

Paradise kiss 1 vol. 6.60€ · Conan 41Vol. 5,46€ · Kyo 15 vol. 5,46€
Galaxy exp. 1 vol. 5,46€ · Arms 9 vol. 6,60€ · Inuyasha 14 vol. 5,46€
Monster 16 vol. 6.60€ · Basara 17 vol. 5,46€ · Naruto 13 vol. 5,46€

Génération Comics



News Septembre

Ludwig II 3
Island 7
Princesse Kaguya 4
Ken - fist of blue 4
Saint Seiya G 1
Lone Wolf & Cub 6
Kamikaze 6
Parallel 2
Najica 3

- Angel Heart (3 vol.) ...... 8.50€
- Banana Fish (9 vol.) ...... 6.60€
- Beyblade (4 vol.) .... 6.60€
- Brain Powerd (4 vol.) ..... 8.17€
- Combination (5 vol.) ...... 8.07€
- Cicatrice the sirius (3 vol.) . 8.54€
- Enfer et paradis (10 vol.) .. 8,55€
- Eden (7 vol.) .... 8.54€
- Full metal panic (2 vol.) ... 8.50€
- Hack (3 vol.) .... 8.50€
- Gasaraki (4 vol.) .... 8.54€
- Ikkitousen (2 vol.) .... 8.54€
- Island (7 vol.) .... 8.17€
- Ken - fist of blue (3 vol.) ... 8.54€
- Kamikaze (vol. 1 à 4) ..... 9.41€
- Kamikaze (vol. 6) .... 9.69€
- Ludwig II (3 vol.) .... 8.50€
- Lone Wolf & Cub (6 vol.) ... 9,49€
- Mars (10 vol.) .... 8,50€
- Nadesico (4 vol.) .... 6.95€
- Najica (3 vol.) .... 6.95€
- New York NY (4 vol.) ..... 8.54€
- Parallel (2 vol.) .... 8,50€
- Péridot (2 vol.) .... 8.50€
- Peach Girl (15 vol.) ...... 6,46€
- Planetes (3 vol.) .... 8,98€
- Princesse Kaguya (3 vol.) . 6,60€
- Red Eyes (3 vol.) .... 8.54€
- Rahxephon (3 vol.) .... 8.54€
- Silent Mobius (6 vol.) ..... 8.17€
- Saint Seiya G (1 vol.) ..... 8.54€
- Saiyuki (3 vol.) .... 9,69€
- 20th Century (12 vol.) .... 8,54€







Mars 10 vol. 8,50€ · Angel Heart (3 vol.) 8,50€ · 20th Century 13 8,54€
Rahxephon 3 8,54€ · Enfer et paradis 10 8,55€ · Saiyuki 3 9,69€

Divers éditeurs

- Again (2 vol.) .... 6,60€
- Ayako (3 vol.) .... 7,55€
- Battle Royale (7 vol.) ..... 6,60€
- Bremen (4 vol.) .... 5.23€
- Capt. Tsubasa (37 vol.) ... 5.23€
- C. Tsubasa interna (20 vol.) 5.23€
- Coq de combat (9vol.) .... 6.89€
- Dieu chien (11 vol.) ...... 6.89€
- Fruits basket (11 vol.) .... 5.23€
- Femme défigurée (2 vol.) .. 5.23€
- Global Garden (3 vol.) .... 5.46€
- Jojo's biz. adv. (31 vol.) ... 5.51€
- Karakuri circus (5 vol.) .... 5.23€
- Ki-itchi (4 vol.) .... 6,89€
- Magie intérieure (4 vol.) ... 5,23€
- Nana (9 vol.) .... 5,23€
- Patlabor (4vol.) .... 6.60€
- Ping Pong (3vol.) .... 9.98€
- Racaille Blues (31 vol.) ... 5.51€
- Sanctuary (5 vol.) .... 6.60€
- Strain (3 vol.) .... 9,50€
- Tajikarao (4 vol.) .... 6,89€






Patlabor (4vol.) 6,60€ · Sanctuary (5 vol.) 6,60€
Jojo's (31 vol.) 5,51€ · Bremen (4 vol.) 5,23€

Glénat

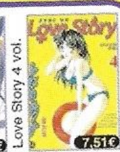
News Septembre

One Piece 23
Alice 19th 6
ES 3
Rave 12
Gunnm Last order 4
Transparent 2
Say hello Black J. 2
Bleach 8
DN Angel 5
Berserk 1
Hana yori Dango 10

- Alice 19th (6 vol.) .... 6.08€
- Blackcat (8 vol.) .... 6.08€
- Bleach (8 vol.) .... 6.08€
- Blame (10 vol.) .... 6.08€
- Bastard (22 vol.) .... 6.08€
- Berserk (1 vol.) .... 6.08€
- DN Angel (5 vol.) .... 6.08€
- Dragon Ball Double (19vol.) 8,55€
- Dragon Ball Box (4 vol.) ...14,25€
- Evangelion (8 vol.) .... 6.08€
- Exaxxion (6 vol.) .... 6.08€
- ES (3 vol.) .... 6,08€
- Et cetera (8 vol.) .... 6.08€
- Gals (5 vol.) .... 6.08€
- Gunsmith Cats (8 vol.) .... 6.08€
- Gunnm (9 vol.) .... 6.08€
- Gunnm Last order (4 vol.) . 6.08€
- Gunnm album (6 vol.) ....11,40€
- Hana yori Dango (10 vol.) . 6.08€
- Hoshin (15 vol.) .... 6.08€
- Kenshin (28 vol.) .... 6.08€
- Katsuo (10 vol.) .... 6.08€
- Mint na bokura (6 vol.) .... 6.08€
- Macross 7 Trash(8 Vol.) ... 6.08€
- Marmalade boy (8 vol.) ... 6.08€
- Nausicaä (7 vol.) .... 9,49€
- Nihijiro Togarashi (5 vol.) .. 6.08€
- Noise (1 vol.) .... 6.08€
- One Piece (23 vol.) ...... 6.08€
- Parasite (9 vol.) .... 6.08€
- Ranma 1/2 (38 vol.) ...... 6.08€
- Rave (12 vol.) .... 6.08€
- Say hello Black J. (2vol.) .. 6,08€
- Shirahimesho (Clamp) .... 7,13€
- Sandland (1 vol.) .... 6.08€
- Transparent (2 vol.) ...... 6.08€





Mars 10 vol. 8,50€ · Angel Heart 3 vol. 8,50€ · Nihijiro Togarashi 5 6,08€
Alice 19th 5vol. 6,08€ · DN Angel 5 6,08€ · Say hello Black J 2 6,08€

Pika Edition

News Septembre

La loi de Ueki 1
Devil Devil 9
Cyborg Kurochan 5
Ah ! My Goddess 28
3x3 Eyes 36

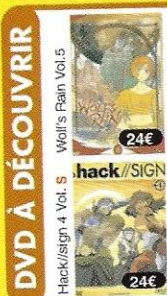
- 3X3 eyes (36 vol.) .... 6.60€
- Angelic Layer (5 vol.) ..... 6.60€
- Ai no stop (2 vol.) .... 6.60€
- Bleu indigo (7 vol.) ...... 6.60€
- BT'X (16 vol.) .... 6.60€
- Chobit (8 vol.) .... 6.60€
- Card C. Sakura (12 vol.) .. 6.60€
- C.C.S. animé (9 vol.) ..... 7.51€
- C. détectives (3 vo.l) ..... 6.60€
- Cyborg Kurochan (5 vol.) .. 6.60€
- Cowboy bebop (2 vol.) .... 6.60€
- Dragon H. (10 vol.) ...... 6.60€
- Devil devil (9 vol.) ...... 6.60€
- Dark Crimson (3vol.) ..... 6.60€
- Dukalyon (2 vol.) .... 6.60€
- Escaflowne (8 vol.) ...... 6.60€
- Get Backers (6 vol.) ...... 6.60€
- Genzo (4 vol.) .... 6.60€
- Goddess (28 vol.) .... 6.60€
- GTO (25 vol.) .... 6.60€
- Gundam Wing (3 vol.) .... 6.60€
- King of bandit Jing (2 vol.) . 6.60€
- MPD Psycho (3 vol.) ..... 7.51€
- Nouvel Angyo Onshi 7 .... 6.60€
- Love Hina (14 vol.) .... 6.60€
- Love Story (4 vol.) .... 7.51€
- Mpd Psycho (2 vol.) ...... 6.60€
- Seraphic Feather (8 vol.) .. 6.60€
- Tenchi muyo (12 vol.) ..... 6.60€
- Uténa (5 vol.) .... 6.60€
- You're Under (7 vol.) ..... 6.60€

Mpd Psycho 3 vol. 7,51€ · Ai no stop 2 vol. 6,60€ · Love Story 4 vol. 7,51€

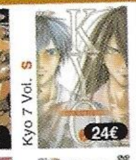
DVD animation en version française : toutes les sorties...



DVD À DÉCOUVRIR









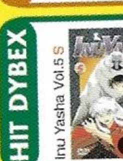


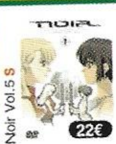




Wolf's Rain Vol.5 24€ · Les 12 royaumes D 9.95€ · Shin Ken 3 S 22€ · The Soultaker Vol.3 22€ · Kyo 7 Vol. S 24€ · Sakura Wars TV Vol.5 22€ · Hungry Heart 3 D 44€ · Horus, Prince du soleil 20€ · Pretear vol 02 S 22€ · GTO Vol.6 S 24€ · Najica Vol.2 22€
Hack//sign 4 Vol. S 24€ · Yukikaze Vol.1 24€ · Gunslinger Girl 32€ · Sailor M S 3Vol. D 19€ · Pitaten Vol. 7 22€ · Witch Hunter 4 S 24€ · You're under S D 24€ · Crest of the stars D 24€ · Utena 7 vol. S 22€ · Cinderella Boy S 44€ · Mini Goddess 1 S 56€

HIT DYBEX

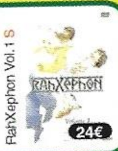
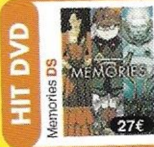





Inu Yasha Vol.5 S 22€ · Kenshin Vol.10 S 22€ · Noir Vol.5 S 22€ · Berserk Vol. 5 S 22€ · Ayashi No Ceres 3 D 22€ · Hellsing Vol.5 S 22€ · RahXephon Vol.1 S 24€

HIT DVD


Memories DS 27€ · Cowboy B DS 32€

HIT DVD



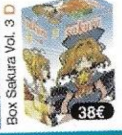

Hikaru no Go S 39€

COFFRET DVD










Inspecteur Gadget 39€ · Transformers 39€ · Une Vie Nouvelle Vol.2 29€ · Last Exile Vol.1 29€ · Submarine Super 99 72€ · Macross l'intégrale 75€ · Secret du Sable D 38€ · Box Sakura Vol. 3 D 38€ · Nadia film S 39€ · Ranma 1/2 D 29,90€ · Love Hina Box SD 38€

